„Only Amiga Makes It Possible”
www.facebook.com/AmigaManiaMagazin

9. szám

Amiga MANIA

2015 április



Wings Battlefield Teszt

cherry darling interjú

ACA500 • AmigaOS4.1 FE • MIST FPGA

Swamp Defense 2 • Biró Szilárd interjú • DraCo

Flipperológia • Demológia • Hollywood 6: Epiphany

FastATA 1200 MK-IV CF/SATA • Extractors CD32 • Fears CD32


SPACEBAR
PODCAST
A galaxis egy eldugott szegletében található a Space Bar. Egy ősrégi és viharvert űrállomás, melynek három fős legénysége minden héten elrepít titeket a tudományos-fantasztikum végtelen világába. Szó lesz filmekről, sorozatokról, könyvekről vagy épp a legfrissebb tudományos hírekről. Dőljetek hátra és élvezzétek velünk ezt a fantasztikus utazást!
WWW.SPACEBARCAST.COM
TWITTER.COM/SPACEBARCAST
SPCEBARCAST@GMAIL.COM

Impresszum

Amiga MANIA

Szerkesztőség

Alapító és Kiadó:
Gáspár Márton Imre *(Reynolds)*
reynolds@amiga.hu

Az Amiga Mania postacíme:
2310 Szigetszentmiklós,
Melinda u. 2/C.

Társszerkesztő:
Soponyai Viktor *(DH1)*
dh1@amigaspirit.hu

Szerkesztőségi tagok:
Lázár Zoltán *(Lázi)*
Papp László *(Maverick)*
Kun István *(Pityusz)*
Gubucz Miklós *(sirszor)*
Mári Zsolt *(ADSR)*
Hevesi József *(Hevő)*

Laptervezés, borító és tördelés:
Soponyai Viktor *(DH1)*

Címlap:
Cherry Darling és DH1 montázs

Startup-sequence fotó:
DH1 montázs

A magazin megrendelhető a szerkesztőség postacímén vagy e-mail-ben:
amigamania@amigaspirit.hu

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a szerkesztőség engedélyével lehetséges!

COPYRIGHT © 2015
All Rights Reserved
Minden jog fenntartva



Tartalom

01 Startup-sequence
02 Hírek, érdekességek
04 DraCo bemutató
06 QuickShot QS-162
07 Individual X-Surf 2
08 Hollywood 6: Epiphany
11 Hardver programozás
12 ACA500
14 AmigaOS4.1 Final Edition
15 FastATA 1200 MK-IV CF/SATA
16 Misztikus kapunátrix MIST
18 Biró Szilárd interjú
20 Utazás idősíkokon át - második rész: A középkor
21 Flipperológia
22 Érkezési oldal
23 Great Courts Tennis 2
24 Cherry Darling interjú
26 Wings Battlefield
28 Swamp Defense 2
30 Extractors
31 Demológia - Pure Metal Coders: Alpha and Omega
32 Fears CD32
33 Pixelek kultusza - 2. rész: Retream

9. Startup-sequence : >

Mindenkit sok szeretettel köszöntünk a majdnem-jubileumi, kilencedik megjelenésünk alkalmából! A nemrég magunk mögött hagyott 8. szám után teljes erőbedobással küzdöttünk, hogy ezúttal lényegesen rövidebb időkeretbe szorítva legyen összerakva legújabb példányunk, talán kijelenthető, ezúttal sem eredménytelenül.

Rengeteg újdonság és hír született, amely megosztásra vár. Az örvendetesen gyarapodó számú szoftver és hardverújdonságok mellett sajnos az év eleje tragikus hírt is hozott, kedves barátunk, Dragon György örökre itt hagyta Amigáit és egyéb alkotásait, barátait. Fájdalmas ez, hiszen egy igen kreatív ember gazdag életműve maradt félbe, amelybe még annyi minden *„befért"* volna, zeneszerzői és írói munkássága azonban végérvényesen félbemarad. Korábban készítettünk vele interjút, így akit részletesebben érdekel, a korábbi számunkat fellapozva tájékozódhat a személyét illetően..

Külön öröm számunkra, hogy a Cherry Darling csapatával sikerült megállapodnunk, így a most készülő legújabb játékukról kaptunk exkluzív anyagot, sikeresen beelőzve többek között egy lengyel újságot is. Bár az Amiga Future is közöl le velük interjút két részletben, szerencsére kijelenthetjük, hogy a mi kérdéseink teljesen más területeket érintenek, így gyakorlatilag minimális az átfedés. A srácok rugalmasságára jellemző, hogy a kérdések és válaszok nyers hossza öt A4-es oldalt tölt meg! Az már csak hab a tortán, hogy minden jelenleg futó újság közül mi elsőként kaptunk tesztelhető béta verziót, illetve csekélységem közreműködik a teljes program magyar nyelvűre fordításában. Mindezek mellett továbbra is számos érdekességgel készültünk. Reméljük mindenki talál hát ez alkalommal is kedvére való olvasnivalót, amíg mi teljes erőbedobással futunk neki következő mérföldkövünknek.

Ne is habozz hát, lapozd fel legújabb lapszámunkat!

Reynolds

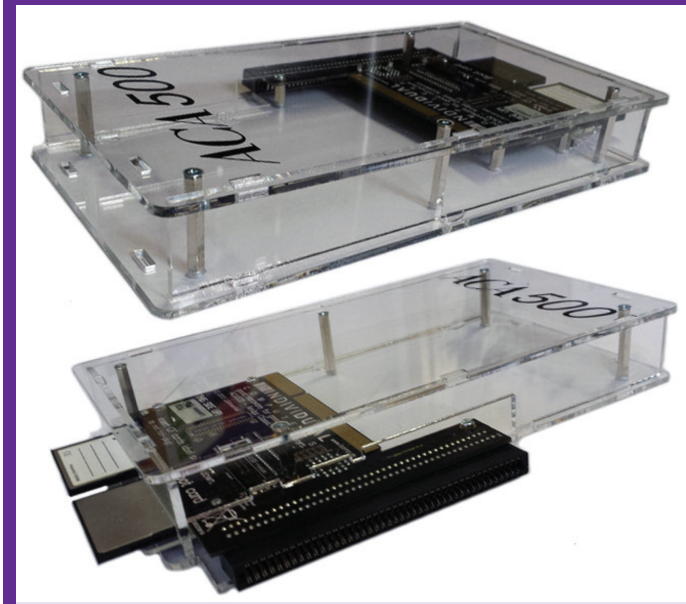
AmiCon ANNIVERSARY 1985–2015

30 éves az Amiga

1985. július 23-án megjelent egy számítógép, mely alapjaiban rengette meg a számítástechnika világát. Elkezdődött egy új korszak, melynek első hírnöke az Amiga 1000 számítógép volt. Idén a megjelenés 30. évfordulója alkalmából tisztelgünk azok előtt, akik lehetővé tették ennek a csodás számítógépnek a megszületését. Ez alkalomból, **2015. július 11-én** kerül megrendezésre az AmiCon Anniversary party, Budapesten a Csokonai Művelődési Központban. Az egész napos program során a teljes hw paletta bemutatásával, a korszak meghatározó magyar scener és játékfejlesztő személyiségeivel, kötetlen beszélgetésekkel, demoshowal, játékversenyekkel, és demo, gfx, zene kompókkal méltatjuk mindannyiunk kedvenc, és meghatározó számítógépét!

WEB LINK: **www.amicon.hu**

ACA500 – bedobozolva!



Ezt a bővítést elég vegyes vélemények fogadták a tervezés során, majd a megjelentetett végső terméket illetően. Érthetően nem ideális egy A500 méretű gépnél a házon kívülre tervezni bővítőkártyát, azonban jó hír, hogy kapható műanyag házalás már a kártyához. Végre biztonságosan és látványosan tudjuk használni bővítőnket a teljesen átlátszó plexi háznak köszönhetően. Megvásárolható például a Vesalia-nál, ára jelenleg 35.90 EUR plusz posta.

WEB LINK: **http://tinyurl.com/neswzed**

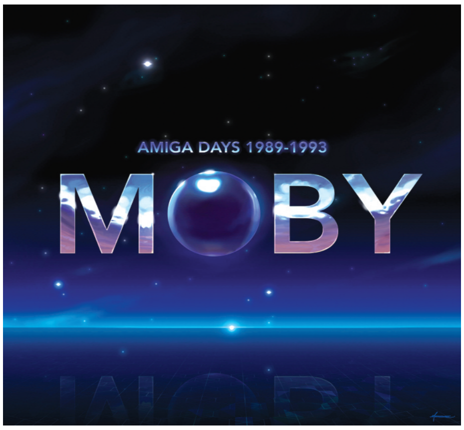
HYPERION entertainment

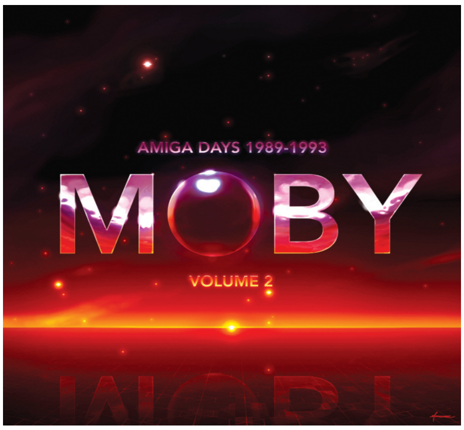
Hyperion csőd?

Az Amiga OS4-et fejlesztő cégről az év elején minden OS4 fan megrökönyödésére elterjedt, hogy csődbe ment. Ezt egy hivatalos bírósági dokumentum is alátámasztani látszotta. A cég váltig állította, hogy a csődjük egyszerű adminisztrációs hiba, azonban sokan vártuk a megerősítést, vagy cáfolást. Az illetékes hatóságok most hivatalosan is kijelentették, hogy a cég továbbra is aktív, létezik, így nincs akadálya a további fejlesztéseknek. Ez a társaság weboldalán megjelent hírben is megerősítést nyert, azzal az apró, kiegészítéssel, hogy a cég struktúrája újraszervezésért kiált. Remélhetőleg mostantól öles léptekkel haladnak többek között egy megfelelő 3D-s API kidolgozásával, amely képes lesz megmutatni a tisztán PPC alapú rendszerek teljesítményét.

WEB LINK: **http://tinyurl.com/83fl8ml**

MOBY – Amiga Days 1-2





Moby Amigás albumot adott ki! Na, nem az a híres-hírhedt DJ, hanem aki Amiga scene zeneszerző volt 1989-től 1993-ig. Most kiadta zenéi újramasterelt és kevert változatát két albumban. Több óra tömény Amiga mod! Természetesen ingyen! Töltsétek, hallgassátok!

WEB LINK: **http://tinyurl.com/od5qcy9**

AMIGAONE X5000

Egyelőre „techdemó" jelleggel bemutatták a „Cyrus Plus" a.k.a. AmigaOne X5000 támogatást a MorphOS-ben. Kiadása a MorphOS3.10 előtt biztosan nem várható még.
Az eseményre németországi Wolfsburgban rendezett Alternative Computer Meetingen került sor.
A Cyrus Plus egy ATI Radeon X1650-es kártyával szerelt konfigurációt működtetett stabilan, a megszokott, szédületes sebességgel. A MorphOS csapat eddig is élen járt az ATI kártyák támogatásában mind 2D és 3D API téren. A továbbiakban várható még a driver csiszolása és PCI-E slotot tartalmazó gépeken való tesztelése, hogy majd a 3.10-es verzió körül a nagyérdemű is kézhez kaphassa. Jó döntés ez a MorphOS csapat részéről. Hogy volt-e hivatalos fel felkérés az A-Eon részéről még nincs hír. Mindenesetre a korábban bemutatott SAMANTHA460-ason futó MorphOS-el együtt egy még szebb jövőképet vetít előre a Nextgen Amiga rendszereket szerető közönség számára!



WEB LINK: **http://tinyurl.com/pmlahql**

RapidRoad USB vezérlő

Az Individual Computers bejelentette új, nagy sebességű USB kontrollerét, amely a Classic modelleket célozta meg egy olyan hiánypótló kiegészítővel, ami évek óta nem elérhető. A kártya sebességre felveszi a versenyt az eddig legjobbnak tartott Deneb-bel is, a Poseidon USB stack segítségével pedig a 7MB/s adatátvitelre is képes. A kisebb gépekben előforduló óraportos időzítési probléma is megoldott a kártya használata során, így nagyobb adatmennyiségek másolásakor is megbízhatóan operál a modul. Három különböző verzióban elérhető az Amigás dealer-eknél.

http://tinyurl.com/nlqccdr

Sakura floppy drive

Egy új, külső floppy meghajtót tervezett Roman Breński, Jarosław Bieliński és Radosław Kujawa a Sakurától. Ez az új külső meghajtó a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

- Teljesen kompatibilis a 880kB DD Amiga floppy lemezekkel.
- Kompatibilis az összes klasszikus Amiga-rendszerrel a külső floppy meghajtó csatlakozó által.
- Ír és olvas NDOS lemezeket is.
- Teljesen új, garantált floppy mechanizmus.
- Rugalmasan konfigurálható interfész kártya *(kompatibilis a nem módosított és módosított PC meghajtókkal, az eredeti Amiga meghajtókkal, floppy emulátorokkal).*
- Nyílt forráskódú design.
- RoHS-kompatibilis, alacsony fogyasztású, környezetbarát.
- Amigások készítették Amigásoknak.
- A termék 24 hónapos garanciával rendelkezik. Ára 47 euró.

http://tinyurl.com/mvxsqmd

AmiCraft 0.2

MineCraft adaptáció OS4.x alá. Bizonyára nagyon érdekes és jópofa dolog ez, a 0.2-es Alpha verzió még azonban korlátozott funkciókkal operál és érezhetően bugos. Ha kinövi magát a projekt, megnézzük majd közelebbről is a MineCraft univerzumát. Letölthető az OS4Depot-ról.

Commodore jogok



A Cloanto 2014-ben megvásárolta a Commodore / Amiga jogok, IP-k *(intellectual property)* egy részét 1993-ig bezárólag. Ez nem terjed ki a Commodore és Amiga nevekre *(trademark)*, logókra, megjelenésre. Csak a szabadalmakat és forráskódokat tartalmazza. Az információ csak most válhatott publikussá.

Az Amiga jogok helyzete bonyolult, mivel ezen jogok többfelé vannak szabdalva.

Lássuk ezeket:

- Az Amiga Inc. birtokolja továbbra is a domain nevet: amiga.com, valamint az összes többi Amigával kapcsolatos védjegyet is.
- A Commodore név a Commodore-corp.com kezében maradt / van.
- Cloanto birtokolja az Amiga Forever és a Workbench védjegyet és a szerzői jogokat. Az AOS 3.1-hez a kilencvenes években, Heinz Wrobel és Olaf Barthel megjelentetett több frissítést is az Amiga.com honlapon keresztül. Ezeket a frissítéseket hozzáférhetővé tette a Cloanto a weboldalanák letöltési részében.
- Az AmigaOS 3.5 / 3.9-et a Haage & Partner fejlesztette és forgalmazta licence alapján. A mennyire tudjuk, az engedélyük már lejárt, ami azt jelenti, hogy nincs cég jelenleg mely a teljes jogot a kezében tartja e verziók esetében. Az egyes modulok, amelyek részei voltak az AOS 3.5 avagy 3.9-nek már újra kiadásra kerültek időközben, részeként a Cloanto Workbench 3.x disztribúcióknak (Amiga Forever) és az AmigaOS 4-ben. Lásd a fentebbi letöltési részt.
- A Hyperion Entertainment, mely jelenleg csődeljárás alatt áll, anno engedélyt kapott az AmigaOS 3.1 módosítására és terjesztésére és exkluzív engedélyt az AmigaOS és AmigaOne védjegyek használatára (korlátozott felhasználásra AmigaOS 4 vagy magasabb verziószámú AOS esetén), és kapott nem kizárólagos engedélyt a BoingBall védjegy használatára (korlátozott használatra AmigaOS 4 vagy magasabbnál). A Hyperion engedélyt ezek használatára nem adhat, csak egy harmadik fél, az Amiga Inc. hozzájárulásával. A bankcsőd miatt a jogok és a cég helyzete kérdéses.

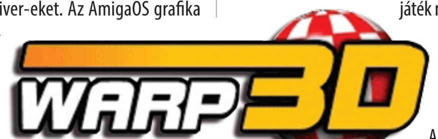
Szóval nemhogy egyszerűsödött a helyzet, hanem talán még bonyolódott is ...

Web link: http://tinyurl.com/ps73yb3

AMI Store



Az A-eon Technology Ltd. röviddel azután, hogy megvásárolta a Warp3D jogait, idén április 1-én bejelentette a *„Southern Island”* Warp3D driver-eket. Az AmigaOS grafika specialistaként számon tartott Hans De Ruiter közreműködésével elkészült a legfrissebb grafikus csomag, amely a RadeonHD kártyák támogatását hivatott ellátni. Az új meghajtóprogramok főbb tulajdonságai:



- Nagyméretű textúrák kezelése (16384x16384-ig)
- Felbontásfüggetlenebb teljesítmény a korábbi driver-ekhez képest, beleértve a HD felbontású számításokat
- RadeonHD_RM.resource alkalmazása VRAM allokációhoz, kedvezőbb memóriakezelési módot biztosítva
- Nagyszámú, kismértékű render-műveleteknél kisebb vertex array-k nagyobb bufferbe rendezett kezelése a teljesítményfokozás érdekében
- A teljes grafikus rendszer nincs rögzítve3D_LockHardware() / W3D_UnlockHardware() függvényekbe, így az esetlegesen lefagyó alkalmazás vagy játék nem fagyasztja le az egész rendszert

A fejlesztés kiegészítéseként a MiniGL is frissítve lett. Az új frissített RadeonHD driverek is megjelentek ezzel összhangban, regisztrált felhasználók letölthetik ezeket az AmiStore-ból.

A Warp3D RadeonHD Southern Islands rendszerkövetelményei: egy AmigaONE vagy AmigaOS4.1 kompatibilis számítógép, OS4.1 Final Edition, Radeon HD v1.4 vagy v2.7 driver, MiniGL v2.20 vagy újabb.

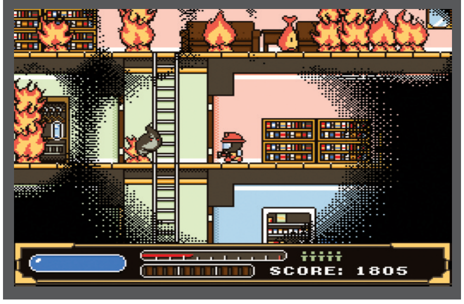
A következő grafikus kártyák valamelyike: RadeonHD 7750–7970 sorozat (kivéve HD 7790), R7 250X/265, kivéve R7 250, R9 270/270X/280/280X.

Web link: www.amistore.net

Löve: 2D oroszlán? Király!

Egy Windows, Mac és Linux (Ubuntu) rendszerekre létező rendszer Amigás portja született meg nemrég, BSzili *(interjúnk a 18. oldalon)* jóvoltából. Klasszikus oldalnézeti játékokat alkothatunk kellően sokrétű és jól kezelhető módon. Sajnos Classic Amiga programok alkotására alkalmatlan, érthető okokból. Talán az egyetlen igazán kifogásolható tényező egyébként a NG-kben rejlő teljesítmény elpazarolása általa, lévén bármelyik nextgen rendszeren az ember többre is vágyhat ennél. A fejlesztőcsomag letölthető az OS4Depot-ról.

Web link: https://love2d.org/



Új WHDLoad – v18.1 béta

A trackloaderes programok szent Grálja újabb frissítést kapott. A legfontosabb új jellemző a futtatni kívánt alkalmazás slave fájljának neten keresztüli ellenőrzése és frissítése. Ennek segítségével biztosra mehetünk, hogy a legmegbízhatóbb installerrel futtatjuk kedvenc demónkat vagy játékprogramunkat. A Whdload sokoldalúsága és folyamatos fejlődése miatt csak támogatni és biztatni tudunk mindenkit a regisztrációban. Az Amiga Mánia is megvette! :)

Web link: http://www.whdload.de

Dolgok amiket eddig nem tudtál az Amigáról

Az Amiga számtalan filmben szerepelt. Egy filmben való szerepeltetés nagy reklámértéket hordoz, főleg új modell esetében. Lássuk a Commodore miként puskázta el egy nagy filmes bemutatkozás lehetőségét. A Star Trek IV: A hazatérés című filmben láthattunk egy jelenetet amikor is a Földre az időben visszautazó legénység mérnöke Scott *(James Doohan)* egy földi számítógépen „kényetelen” az átlátszó aluminium akkor még ismeretlen képletét átadni, hogy az Enterprise képes legyen egy bálnát a jövőbe elszállítani. A filmesek a Commodore-t kérték fel az akkor debutált A1000 szerepeltetésére, mely az OS-t is müködés közben mutatta volna. A Commodore belement, feltéve, ha a gépet nem csak kölcsönadják, hanem a stáb meg is vásárolja. Nem vásárolták meg és így egy Apple Mac Plus került a filmbe vagy egy percig püfölik benne. :(

WEB: http://tinyurl.com/lflptvs

Újra a dűnék között

Amigás Dune fanoktól még az idén jön egy Dune 2 mod. Ígérnek új grafikát, hangot, új küldetéseket, új kampányokat, még több ellenséget és egyéb még nem publikus nyalánkságokat. Ha a Dune 2 tetszett akkor ez is tetszeni fog, hiszen az egész project az Amigás D2 engine-re épül, azzal pedig baj nem volt. Csak jobb lehet mint az eredeti. Várjuk!

WEB: http://www.amiga68k.de



Macrosystem DraCo

Nonlineáris videóvágórendszer Amiga alapokon

A Draco az egyik leghatékonyabb 68k eszköz amit valaha is használhatunk, és annak fontosságát, hogy ez milyen hatással volt az Amiga történelemre sohasem szabad elfelejtenünk. Draco az első Amiga-klón. Méltó útódja a Commodore által megkezdett útnak. Egy kiváló célhardver, mely gondos és hozzáértő talajdonosa kezében szinte teljes értékű Amigaként is szolgálatott tehet a mindennapi életben. Akik használhatták ódákat zengtek róla!

Szigorúan nézve a csúcs klasszikus Amiga modell az Amiga 4000T volt. De persze mindenféle licenc és egyéb lehetőségek révén más is gyártott Amiga kompatibilis gépeket. Ezek közül az első és egyben a legkiemelkedőbb volt a MacroSystem Computer GmbH teljesen saját fejlesztésű és nagy százalékban Amiga kompatibilis rendszere a DraCo. A nem százszázalékos kompatibilitás a célchipek hiányára utal, tehát a gép nem tartalmazott, OCS/ECS/AGA kompatibilis grafikus vezérlőt, vagy Paula audiochipet, Blittert stb., de Workbench/AmigaOS kompatibilis volt, így-úgy megoldható rajta rendszerszintű programok futtatása *(demó, játékok tehát kizárva avagy limitáltan)*.

Akkor mire is volt jó egy ilyen gép, ha nem teljesen kompatibilis Amiga? Célgép volt! Kifejezetten videó vágásra, effektezésre tervezték, mivel az Amiga hardver és AmigaOS együtt kiváló alapot nyújtott egy nagyon gyors és reszponzív rendszer építéséhez, így talán nem is kérdés miért választotta az Amerika–Német székhelyű cég az Amiga platformot *(lásd még NewTek, NASA stb.)*.

A termékük a DraCo lett, egy nem lineáris videó-vágó rendszer. Korábban a NewTek is épített hasonló rendszereket, de azok valódi Amigákban használható kártyaként kerültek megépítésre. A MacroSystem is Amiga kártyák építésével kezdte *(DeInterlaceCard, Evolution 500-2000, Falcon 040, Maestro és Professional, Retina, Retina BLZ Z3, V-Lab és V-Lab Motion, Toccata, Ariadne, Warp Engine – impozáns lista, nemde?)*, de a DraConál saját alaplapot, házat, videó- és hangkártyát *(és ami még szükséges)*, tervezett és gyártott. Ennek az volt az előnye, hogy még jobban ki tudták használni a hardver adta lehetőségeket, még inkább alárendelhették a feladatnak.

Nagyon erős a gép, 040/50 és 060/50-es processzorral forgalmazták az *Eltanin* nevű processzorkártyán. Saját grafikuskártyát *(Altais)*, saját hangkártyát (*Toccata*), EDO ramot *(min. 128 MB)*, saját buszrendszert *(Rastaban)* mely 5 darab Zorro II-es és 3 darab speciális DraCoDirect nevű slotokat kapott *(a Zorro III-as azért nem volt elérhető, mert ahhoz kellett volna a Commodore saját fejlesztése a Buster chip amit ők nem kaphattak meg)*. A grafikuskártya az Altais, egy módosított Retina BLT Z3 volt. Ez a Zorro III-nál gyorsabb DraCoDirect slotban csücsült, mely szintén saját kutatás és fejlesztés eredménye.



A DraCo először torony kivitelben készült

Gyorsabb mint a Zorro III mely sajnos a nem hibamentes kivitelezés és tervezés miatt sohasem érte el a tervezett maximális sebességét. A DraCoDirect busz teljesen 32 bites és az elméleti sávszélessége 30 megabyte / másodperc amit természetesen teljesített is. Érdekes módon nem volt külön Chip RAM, ami jellemző a klasszikus Amigákra. 4 MB framebuffer segítette a gyors képmozgatást. Hangot a cég korábbi Amiga hangkártyája a Toccata szolgáltatott, míg framegrabberként szintén a cég legendás termékének DraCo verziója a DraCo Motion szolgált *(DV IEEE-1394 / FireWire csatlakozókkal kiegészítve)*.

A V-Lab Motionnal szerelt Amigák több televízióstúdióban is szolgáltak például, a VIVA tévé elődjénél a Z+-nál, vagy a Friderikusz Produkciónál, illetve a Magyar Televízióban is. Nem beszélve a sok magán stúdióról. Én magam is láttam akció közben egy Z+

MacroSystem DraCo és DraCo Vision

Tulajdonság	Specifikáció
Processzor:	■ Motorola 68040/50 MHz vagy ■ Motorola 68060/50 vagy 66 MHz
Busz sebesség:	■ 32 bit / 50 vagy 66 MHz
MMU / FPU:	■ CPU-ba integrált
RAM:	■ 4 MB „grafikus" Framebuffer RAM ■ Minimum 128 MB EDO Fast RAM
ROM:	■ 1 MB KS ROM Amiga 3000 / 3.1
Videó:	Színpaletta: ■ 24-bites színpaletta (16,8 millió szín) Felbontás: ■ 2400 × 1200 × 8 interlace ■ 1280 × 1024 × 16 non-interlace ■ 1152 × 864 × 24

televíziós, gyárilag torony Amiga 3000T-t V-Lab Motionnal felvértezve! Ugyan így pár hazai tévéstúdióban is használták DraCot!
Természetesen Fast SCSI II alapú *(min. 9 M/sec)* a háttértároló rendszer, videó vágáshoz akkoriban csak ez passzolt.
A ház eleinte egy szabvány PC-s toronyház volt a megfelelő átalakításokkal és apró díszítéssel, míg a második széria már dizájnos kocka alakú ház lett *(hivatalos nevén DraCo Vision, beceneve DraCo Cube lett)*. Szabvány PC AT billentyűzetet használ a gép soros egérrel. Olcsón beszerezhető / cserélhető alkatrészek.
Floppy meghajtó is a rendszer része volt, mely olvasta de nem írta az Amiga lemezeket, saját formátumot es FAT-et használt írásra.
Hálózati hozzáfárást a cég Ariadne nevű hálókártyája szolgáltatott.
Érdekes módon valódi Amiga 3000-es 3.1-es Kickstart romokat használ és AmigaOS 3.1-et futtat a DraCo, speciális setpatch paranccsal spékelve. Később a lelkes felhasználók elkészítették az AmigaOS 3.5 és 3.9 DraCosított változatait is.
Saját fejlesztésű videó szerkesztő program járt DraCohoz a MovieShop. A használható maximum video felbontás: 720×592 / 25 képkocka, PAL és NTSC módban, 16-bit 48kHz-es sztereó hanggal.
A rendszerrel dolgozók általában elégedetten nyilatkoztak róla, bár úgy vélték még nem kiforrott a szoftver. Sajnos nem volt sokáig gyártásban. A Commodore csődje sem segítette elő az elterjedését, de az egyre olcsóbb és erősebb PC-s és MAC alapú vágórendszerek túlléptek rajta. 1994-től 2000-ig volt megvásárolható és támogatás is addig járt hozzá. Újkori ára 14 990 dollár volt *(10 dollár a futárnak :)*, természetesen minden kártyával, szoftverrel tehát kulcsrakész rendszerként. Manapság is elég ritka szerzet, és nem sokkal lett olcsóbb.
2000 után a Macrosystem kiadott egy DraCo hoz hasonlító de még kevésbé Amiga kompatibilis verziót Casablanca névvel. Ez egy HiTech videómagnóhoz hasonlító egyszerű és gyors videóvágást lehetővé tevő 040/060 alapú rendszer volt. Már nem AmigaOS szerű rendszer futott rajta, hanem egy saját cél OS. Olcsóbb volt mint a DraCo, ezért nagyobb mennyiségben is el tudták adni, később PC-s hardvert kaptak a későbbi Casablanca verziók. **dh1**

Tulajdonság	Specifikáció
Belső tároló:	▪ SCSI CD-ROM meghajtó ▪ Fast SCSI II vezérlő ▪ Floppy drive, PC HD
Hang:	▪ 32 párhuzamos 16-bites csatorna ▪ 5–48 kHz rögzítés 16 és 8 biten
Bemeneti / kimeneti portok:	▪ 1 × Soros 25 tűs ▪ 1 × Párhuzamos port ▪ 1 × 25 tűs külső SCSI ▪ 1 × 9 tűs PC soros egér port ▪ 1 × PC/A2000/3000 kompatibilis 5 tűs DIN billentyűzet csatlakozó ▪ 1 × 15 tűs VGA csatlakozó
Operációs rendszer:	▪ AmigaOS 3.1, 3.5, 3.9





A DraCo Vision kockája akció közben



A szoftverkörítés

Profi játékosoknak



QuickShot QS-162 joystick

Egyértelmű, hogy a legtöbb modellt a játékokhoz használatos irányítókból a Quickshot jegyzi, legalább is Amigás körökben. Most egy sajátos kialakítású joyt, a meglehetősen semmitmondó nevű QS-162-t vizsgáljuk meg közelebbről. Ezt a típust eredetileg a Sega Genesis számára gyártották. Ahogy a cég jelmondata is mutatja, *„For professional players"*, azaz profi játékosoknak. Nos, kijelenthető, hogy állításuk megállja a helyét. Az irányító kivitelezése és formája több díjnyertes ősére mutat vissza – ebből következően több irányítási mód kedvelői számára nyújthat kellemes meglepetést.

A talprész a klasszikus, négy tapadókoronggal felvértezett masszív ház, rajta nem kevés funkciógombbal. Első szembeötlő jellegzetessége a meglehetősen nagy méret, mintha egy túlméretezett joypad lenne az ember előtt. Ennek élesen ellentmond a jó öreg arcade gépekre emlékeztető *„pálcikán a gombóc"* kialakítású irányítókar. Ez segít rögtön determinálni, hogy bizony a kissé szokatlannak ható forma ellenére is ez bizony egy tök mezei joy. Ami a QS komolyabb produktumainál kvázi általános, az például a két madzag, amivel a gépünkre kötözhetjük, így rögtön 1–2 játékos (váltott) küzdelmekre hangolódhatunk, ráadásul eme madzagok kellő hosszúsággal bírnak az ideális gamer-testhelyzet kiszolgálásához. Felépítését tekintve egyébként bal kezünk tekerheti a kart magát, míg jobb kezünkkel a tűzgombokat és funkciógombokat tudjuk piszkálni. Ezek között megtalálhatóak a Player1 / Player2 váltógomb, automata tűzgomb ki / be, Start és Slow Motion (ki / be). Mivel Amigán ez utóbbi funkciók kb. semmilyen hatást nem értek el, feltételezhető, hogy valóban a megjelenésének idején szintén piacon lévő, kontroller-kompatibilis konzolok számára jelent létjogosultságot e két gomb.



A stick remekül kézre áll, bár nekem személy szerint első alkalommal furcsa volt ez a típusú kar-kivitel. Kis megszokás után az ember persze már könnyen akklimatizálódik és onnantól semmi sem állhat általa vezérelt hősünk útjába.

A kar maga kellemesen könnyen mozgatható, jól visszaáll központi helyzetbe is. Az mondjuk igazán meglepő, hogy jellemzően jobb kézzel szokás a kart tekerni, itt azonban ettől igencsak eltértek, Nekem kellett egy kis idő, mire megszoktam. A meglehetősen nagy méret tovább bonyolíthatja a helyzetet, lévén aki kézben tartva szereti használni a joy-t, annak ez esetben erről ételemszerűen le kell mondania, nem kivitelezhetetlen a dolog, de túlontúl nehézkessé teszi az irányítást.

A kivitelezés minőségére természetesen nem lehet panasz ez alkalommal sem, a jól megszokott QuickShot színvonalat hozza ez a termék is. Az ára, különböző adok-veszek fórumokon pillanatnyi állást tekintve megjósolhatatlan. Az utóbbi időben úgy szaladnak felfelé a retró cuccok árai, mint festőinas a kettőslétrán, így a korábban 3–4e Ft-ért elérhető ínyencségek most már lényegesen komolyabb árért szerezhetőek be, így ennél sem ismeretes a pillanatnyi helyzet.

Aki szeretne egy stabilan működő, jól kivitelezett terméket, annak mindenképp csak javasolni tudom. **Reynolds**





Sokoldalú szörfös

Individual Computers X-Surf 2 hálókártya

Ha valaki nagygépes rendszerrel *„küzd”*, előbb vagy utóbb gondot jelenthet, hogy modelltől függően vagy lassú, vagy semmilyen IDE vezérlő nem áll rendelkezésre a rendszerépítéshez. Ha nem az esetleges SCSI vezérlőkhöz ragaszkodunk, amely a CPU-kártyák némelyikén fellelhető, és amikhez újabban egyre inkább lehetetlen bármilyen megbízhatóan működő tárolóegységet kapnunk, akkor is több lehetséges megoldás van ennek kiküszöbölésére, azonban egy kevésbé megszokott mód is alkalmazható, ez pedig az X-Surf hálókártya egyik remek másodlagos funkciójának kihasználása.

Főleg az A2000 esetében kellemetlen, amely nem rendelkezik semmilyen HDD/CD/CF eszköz vezérlésére alkalmas csatolófelülettel, hogy hogyan lehetne megoldani valamilyen háttértároló csatlakoztatását. Őszintén szólva nekem az X-Surf ilyen képességei sokáig nem voltak kézenfekvőek, nem számoltam vele, hogy kiváltható vagy megtámogatható az A4000-em alaplapi IDE port-ja és további beruházásokat megkerülve lehetőségem van egyszerre kettőnél több eszközt a gépre kötni. A minap azonban felmerült, hogy jó lenne például CF kártyás rendszert építeni, amit aztán csak betol az ember egy A600-ba vagy A1200-be és lám, minden szükséges program azon a gépen is azonnal rendelkezésre áll.

Mit is érdemes tudni az X-Surf kártyáról? Nos, maga az alapkártya igazából egy bridgeboard, amely a hozzá illesztett ISA hálókártyát drótozza össze a Zorro slottal. Maga a kártya Zorro II kompatibilis, így valóban minden nagygépes modellben hadra fogható. Ami külön klassz dolog, hogy a – nevezzük így – adapter kártya tartalmaz egy 3.5 és egy 2.5-es IDE port-ot, valamint két A1200-essel megegyező clockport-ot.

Első nekifutásra a 2.5-ös csatin keresztül reméltem a sikert, így oda madzagoltam egy 6 GB-os laptop vinyót. Fontos, hogy figyelembe vegyünk két tényezőt. Az egyik, hogy a notebook-egységek ezen a csatlakozáson kapják a működésükhöz szükséges feszültséget is, továbbá a kártya tervezéséből adódóan nem képes a 300 mA-nél nagyobb áramellátást igénylő eszközöket kezelni, ha ezt nem ellenőrizzük le a kártya súlyosan károsodhat! Segítségképp, az 1. érintkező a kártya hátsó panelje felé van, azaz ha szemből nézzük a kártyát, a tüskesor jobb szélén.

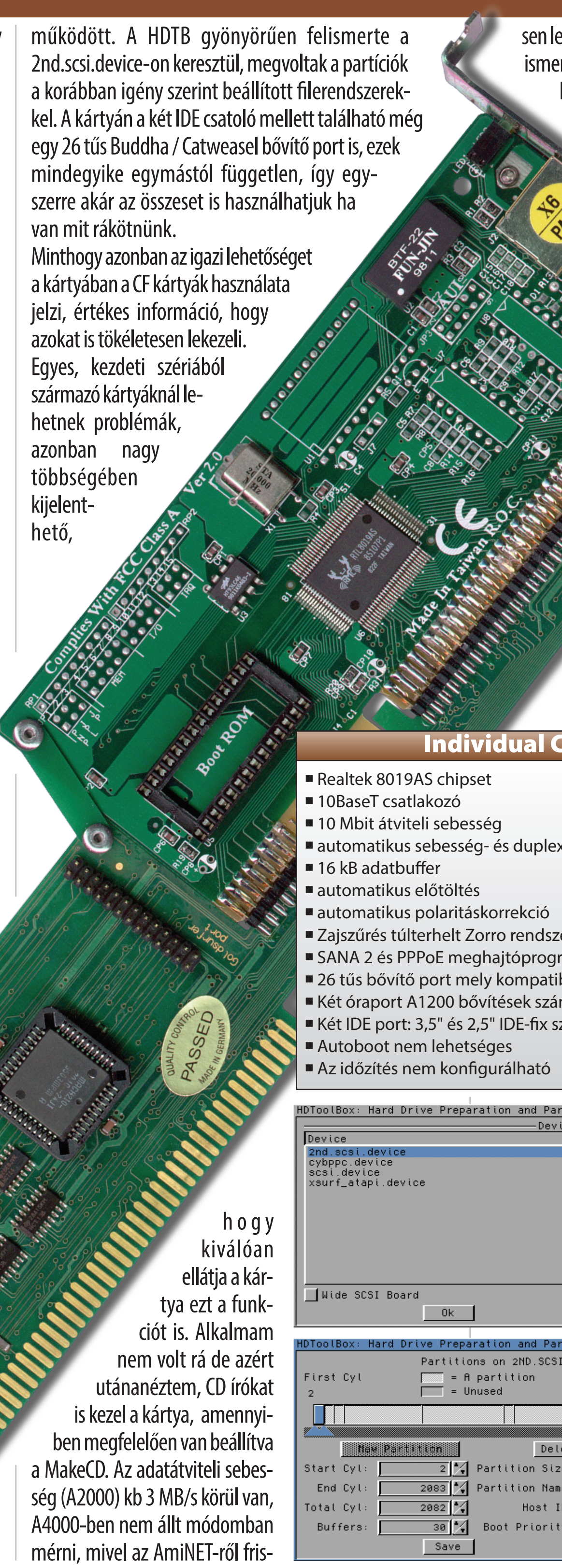
Ha elindítjuk a HDToolBox-ot, a konfigurációnktól függően a program belistázza az elérhető device-ok listáját. itt az X-Surf _Atapi.device az optikai eszközök, a 2nd.scsi.device pedig a merevlemezek elérését teszi lehetővé. Ennek megfelelően ha van egy installált CacheCDFS fájlrendszerünk, a CD0: mountfile-ben ha ezt a device-t (X-Surf_Atapi) adjuk meg és a 3.5-ös csatira dugjuk a drive-ot, a rendszer ennek megfelelően fogja használni. Én az időm spórolása érdekében egy már belőtt 60 GB-os vinyót teszteltem, kijelenthetem hogy kifogástalanul működött. A HDTB gyönyörűen felismerte a 2nd.scsi.device-on keresztül, megvoltak a partíciók a korábban igény szerint beállított filerendszerekkel. A kártyán a két IDE csatoló mellett található még egy 26 tűs Buddha / Catweasel bővítő port is, ezek mindegyike egymástól független, így egyszerre akár az összeset is használhatjuk ha van mit rákötnünk.

Minthogy azonban az igazi lehetőséget a kártyában a CF kártyák használata jelzi, értékes információ, hogy azokat is tökéletesen lekezeli. Egyes, kezdeti szériából származó kártyáknál lehetnek problémák, azonban nagy többségében kijelenthető, hogy kiválóan ellátja a kártya ezt a funkciót is. Alkalmam nem volt rá de azért utánanéztem, CD írókat is kezel a kártya, amennyiben megfelelően van beállítva a MakeCD. Az adatátviteli sebesség (A2000) kb 3 MB/s körül van, A4000-ben nem állt módomban mérni, mivel az AmiNET-ről frissen letöltött SysSpeed rekordsebességgel fagyott szét ismeretlen ok miatt…

Kijelenthető, hogy valóban sokoldalú, jól használható hardverrel bővítjük gépünket, ha sikerül egyre szert tenni. És bár néhányan hajlamosak fennhangon szidni az Individual Computers cuccait (megbízhatatlan és hasonlók) azért nem árt észben tartani, hogy attól, hogy valaki hangos, még nincs feltétlenül igaza.

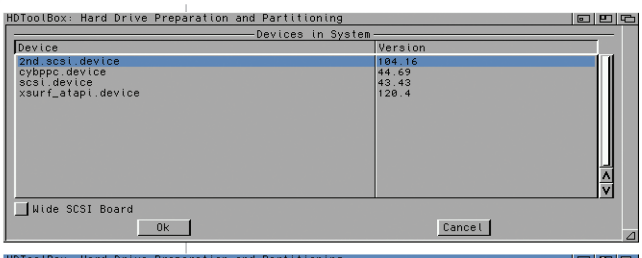
Az egyedüli negatívum, hogy boot-olni nem képes a kártya, egyébiránt semmilyen panaszunk nem lesz/lehet vele ha ezt a funkcióját is igába hajtjuk.

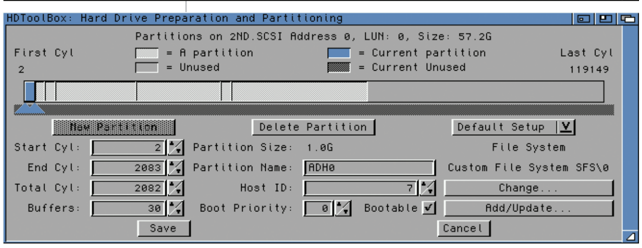
Reynolds



Individual Computers X-Surf 2

- Realtek 8019AS chipset
- 10BaseT csatlakozó
- 10 Mbit átviteli sebesség
- automatikus sebesség- és duplexitás-felismerés
- 16 kB adatbuffer
- automatikus előtöltés
- automatikus polaritáskorrekció
- Zajszűrés túlterhelt Zorro rendszerek esetén
- SANA 2 és PPPoE meghajtóprogramok, NetBSD támogatás
- 26 tűs bővítő port mely kompatibilis a Buddha / Catweasel vezérlőkkel
- Két óraport A1200 bővítések számára
- Két IDE port: 3,5" és 2,5" IDE-fix szoftvercsomaggal aktiválható
- Autoboot nem lehetséges
- Az időzítés nem konfigurálható





Vízkereszt vagy amit akartok

Hollywood 6: Epiphany

Kitűnő multiplatform fejlesztőeszközünk töretlenül fejlődik. A tizenharmadik *„évadot”* taposó szoftver diadalmenetének újabb mérföldköve *(a hatodik)* csak egy eleme ennek a fejlődésnek. A következőkben szemügyre vesszük, mi történt legutóbbi jelentkezésünk óta az Airsoft Softwair házatáján.



AZ ÁRUHÁZ VASÁRNAP IS NYITVA

A nélkül, hogy fény derült volna az értékesítés korábbi szüneteltetésének okára, 2014 január óta ismét megvásárolható mind a Hollywood, mind a Designer. A legújabb Hollywood 6.0 változat a korábbiaktól eltérően, egyetlen csomagban tartalmazza valamennyi platformot. Ezentúl aki csak a windows változatot akarja használni, az is megkapja az összes Amiga platformon futó programot, ami hasznos lehet, ha végül megjön az esze és igazi rendszert kezd el használni. :)

A program árát azt hiszem Amigán a legmagasabb, amivel találkozhatunk: kb. 30 000 Ft. Amit ezért kapunk az egy olyan magas szintű elsősorban multimédia/játék orientált programnyelv, amivel programunkat akár változtatás nélkül nyolc különböző operációs rendszeren, vagy az egyes processzor architektúrákat is elkülönítve pedig 14 környezetben futtathatjuk. Világra törő terveink megvalósulását egy több mint nyolcszáz oldalas dokumentáció is segíti. Forráslistából program fordítását az Amiga és Windows mellett már Linux és OSX is elvégzi, ez utóbbi rendszereken egyelőre csak parancssorból.

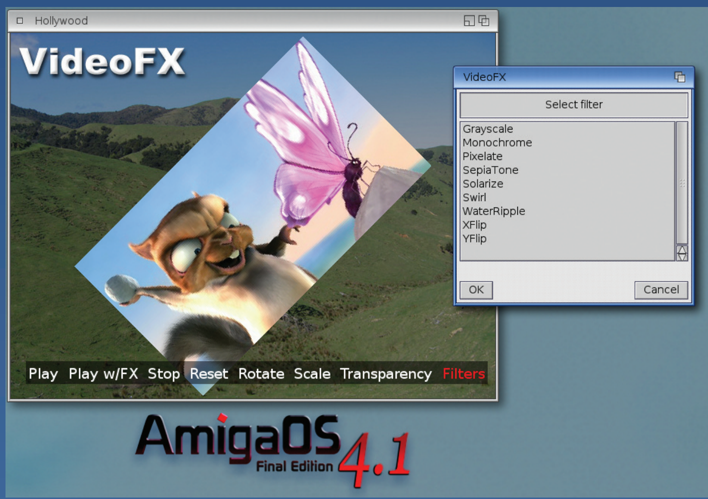
Bár maga a programfuttatás interpretív, az Android platform kivételével minden rendszerre önálló programfájlokat hozhatunk létre. Androidon egy a Play Áruházból letölthető Hollywood Player szükséges a szkriptet tartalmazó appletek futtatásához.

6.0 – EPIPHANY

Nehéz lenne megmondani pontosan mire is utal a legújabb kiadás alcíme. A korábbi gyakorlattól eltérően most nincs Instant Killer Feature – azaz olyan új lehetőség, ami önmagában eladná a cuccot. Van azonban rengeteg javítás, foltozgatás, apró módosítás és a motorháztető alatt egész komoly átalakítások, az SDK jelentős kibővítése.

A rendszer magja látszólag tehát kész van, további bővítéseket a plugin-eken keresztül illeszthetünk hozzá a feladat igényeinek megfelelően. Talán éppen ezért jelent az Epiphany egyfajta megjelenést, a megvalósulás felismerését mindannak, amit fejlesztője megálmodott.

A teljesség igénye nélkül a következőkben lássuk melyek a legérdekesebb változások.



Video layer elforgatva. Agyonüti a teljesítményt, mint mókus a lepkét (Radeon HD nélkül)

OPTIMALIZÁCIÓ

Amigán a szkriptek futtatása 3–4-szer gyorsabbá vált az eseménykezelő átalakításának köszönhetően. A sebesség növekedés a végrehajtott utasítások számában jelentkezik. Az egyes utasítások végrehajtása nem lett gyorsabb, de pl. egy ciklusban végrehajtott számos utasításnál lényeges eltérést tapasztalhatunk, azaz a két utasítás közti idő rövidült.

X1000 és az új RadeonHD driver birtokában a videó lejátszás színtér konvertálását, valamint az átméretezését a GPU végzi, ami jelentősen javítja annak sebességét.

ÚJ DISPLAY DRIVER

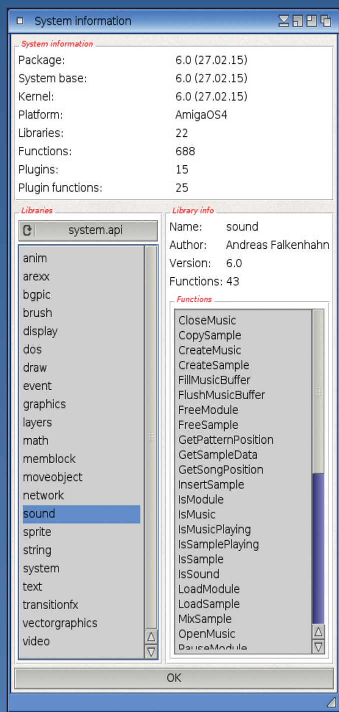
Programunk szempontjából nem látszik, de a teljes képernyőkezelésért felelős könyvtár átdolgozásra került. Minden megy a szokott módon, azonban lehetőség nyílt arra, hogy az eddig statikus képernyőkezelést egy plugin lecserélje. Ennek első példája a hamarosan érkező OpenGL plugin lesz. Itt bújik meg tehát a Killer Feature, ami első alkalommal már nem része a Hollywoodnak magának.

Ha már könyékig túrt Andreas a képernyőkezelésben, megoldotta többek között a több képernyőkezelést. Amigán eddig is használhatunk több screent, de most minden rendszeren megoldott a több képernyő/kijelző teljes körű kezelése. Amigán kívül GPU specifikus hardware brushokat is kezelhetünk. Rengeteg apró változtatásnak köszönhetően a képernyők, felbontások, ablakok, Amigán a PUBSCREEN-ek kezelése már minden igénynek megfelel.

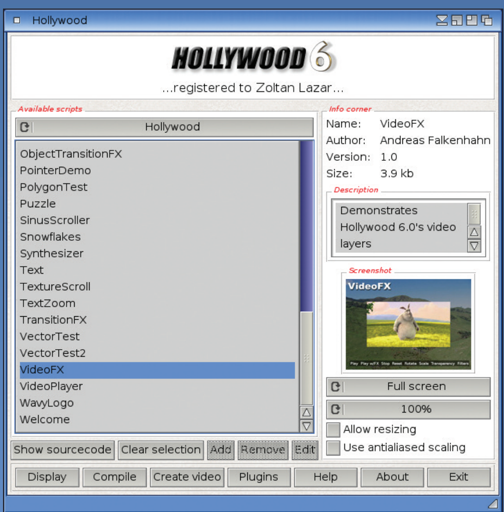
Régóta hiányolt lehetőség, a menük kezelése is megvalósult végre. A MUI Royale plugin már tartalmazta ezt, de most MUI nélkül sem kell mellőznünk a menüket, azaz minden rendszeren elérhető.

DOS

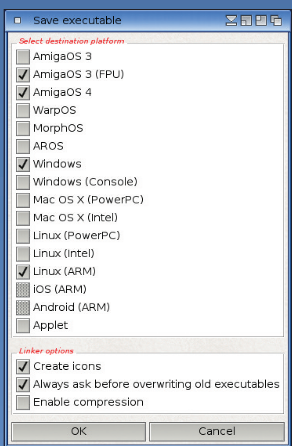
A dos könyvtár is átalakításra került, pluginelneknek lehetőséget teremtve a fájlműveletekhez való hozzáféréshez. A fájlkezelő funkciók olyan fájlokkal is működnek, melyek mérete ismeretlen, vagy csak sorosan olvashatóak. Mindezekkel lehetővé vált adatfolyamok (streamek) kezelése, valamint pl. egy pluginen keresztül tömörített fájlok transzparens kezelése.



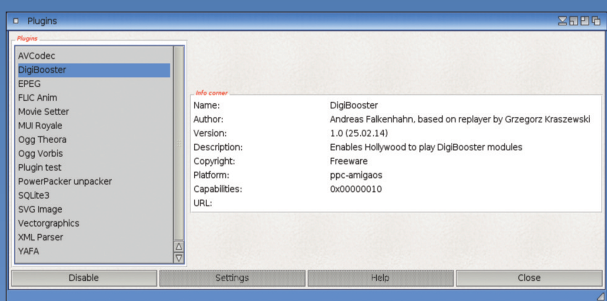
Leltár: 688 funkció? – Megvan! 43 zenekezelő utasítás? – Megvan!



Források forrása



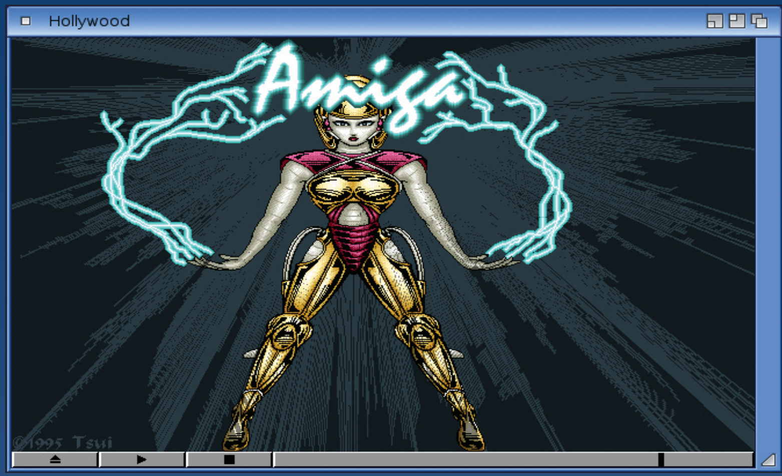
Léteznek más multiplatform fejlesztőeszközök is, de hé, itt Amigával kezdődik a lista!



Amit a pluginekről tudi akartál, de sosem merted megkérdezni



Mi újság?



Egy animplayer. Szereti az anim 5–32, ham 6, 8, yafa animot, a kerek animot, a szögletes animot...

VIDEO

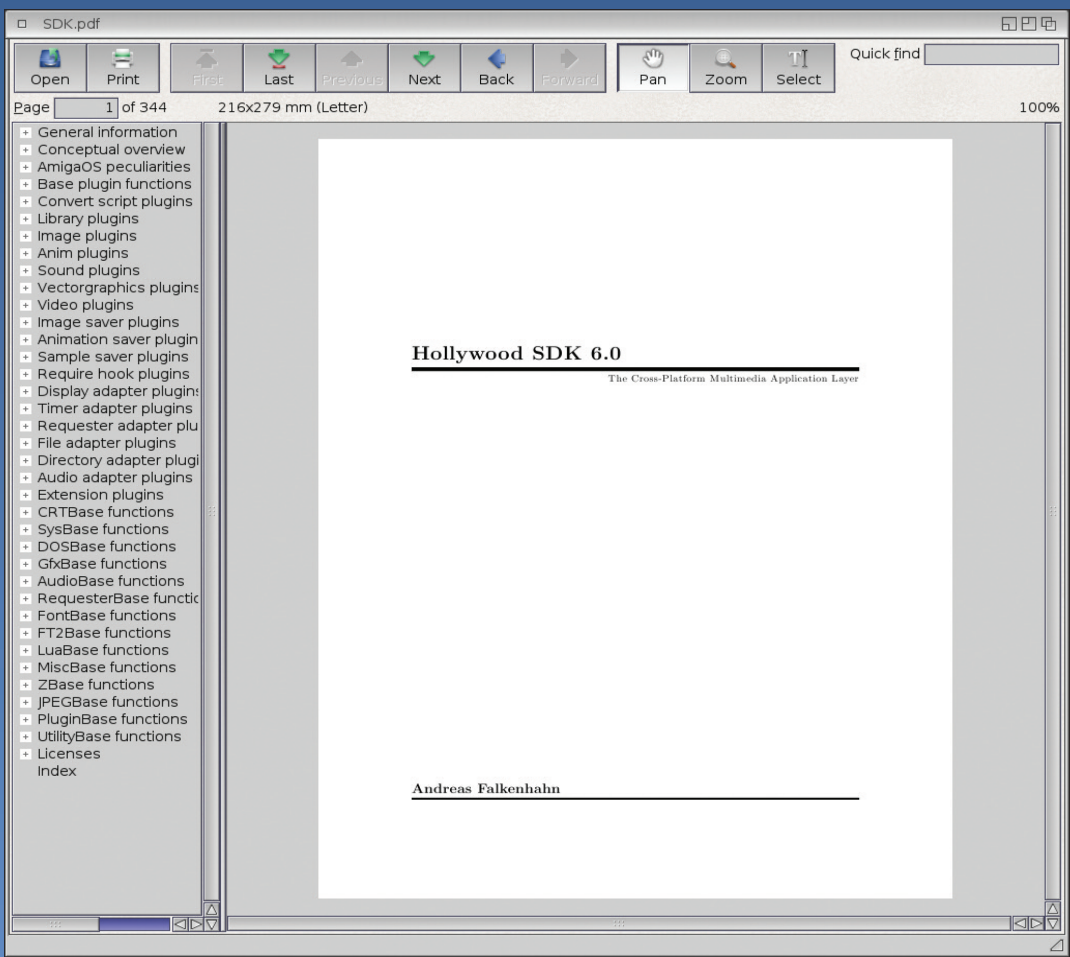
Egy új rétegtípus a video megjelenésével már layer módban is használhatjuk a video lejátszást. Amellett, hogy így egyszerre több videót is megjeleníthetünk, a többi grafikai elemmel is kombinálhatjuk, amire eddig nem volt lehetőség.

Használhatjuk valamennyi a rétegeknél általában elérhető grafikai effektet (drawing tags) a videóra is, mint a méretezést, forgatást, az áttűnési effekteket, az átlátszóságot, átszínezést, stb. A teljesítményigény szempontjából egyébként is költséges video lejátszást ezek a műveletek tovább terhelik ugyan, de várhatóan a jövőben itt is megjelenik majd a GPU bevonása.

Ne felejtsük el , hogy minden programfuttatás videó fájlba is rögzíthető, ahol maga a futtatási sebesség nem befolyásolja a rögzített végeredményt.



Pseudo 3D út, pseudo jól implementálva by me



Az SDK dokumentáció pdf és guide formátumban is elérhető

PLATFORMOK

A meglévő platformok a Linux ARM támogatással bővültek. Ennek elsődleges célja a Raspberry PI lehet, melynek új, nagyobb teljesítményű változata nemrég látott napvilágot. A MacOS i386 minimális OSX változata 10.6-ra emelkedett egy hamarosan érkező plugin igénye miatt.

GUI

A Hollywood GUI, az alkalmazás, amiből kényelmesen indíthatunk, fordíthatunk programokat kiegészült egy plugin kezelő ablakkal. Innen nemcsak információt kapunk a rendelkezésre álló kiegészítőkről, de automatikus betöltésüket tilthatjuk/engedélyezhetjük, illetve lehetőség szerint alapbeállításokat határozhatunk meg a plugin részére. A tiltott pluginek nem fognak automatikusan betöltődni, csak egy megfelelő @Require <plugin> preprocesszor parancs megléte esetén állnak a program rendelkezésére.

Némileg átszervezésre került a források listája is. Már korábban is felvehettük a példaprogramok mellé saját programjainkat, így azokat egyetlen helyről könnyedén kezelhettük, most tetszőleges csoportokba szervezhetjük a GUI-ból elérhető programokat.

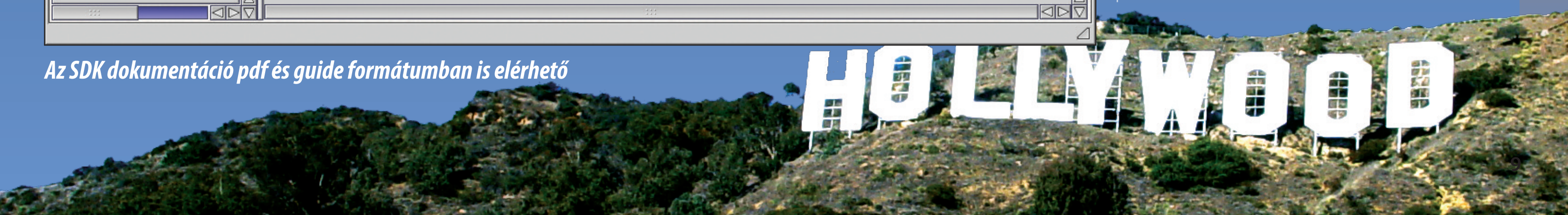
Csak emlékeztetőül, ez az a hely, ahol videofájlban rögzíthetjük bármely Hollywood program kép és hang kimenetét, azok futtatása mellett.

PLATFORM SPECIFIKUS LEHETŐSÉGEK

Ahhoz, hogy egy program minden platformon működjön, szükségszerűen mellőznünk kell minden, egyedül az adott platformra jellemző lehetőséget. Szerencsére a platform semlegesség csak egy lehetőség. Számos olyan lehetőség került be már eddig is a Hollywoodba, ami csak egy adott rendszer speciális területét éri el. A legújabb kiadás elsősorban az OS4 téren hozott egyedi újításokat, de mivel még nem foglalkoztunk ezzel a kérdéssel, most tekintsük át mi az, amit csak adott rendszereken érünk el:

Amiga:

- Programunk futhat Commodityként, így az kezelhető az Exchange-ből
- Arexx port használata
- Icon adatok (tooltype, alapértelmezett program, stb.) írása, olvasása
- PubScreen-ek kezelése
- MUI gui



OS4:
- Application.library támogatás (Regisztrált alkalmazás, programok közti kommunikáció)
- Teljes AmiDock támogatás (Animáló ikonnal, context menüvel)
- Rhingio, rendszerszintű felhasználói üzenetek

Windows:
- Parancsikon létrehozás
- Registry olvasás, írás
- Tálca ikon létrehozás

Mobil rendszerek:
- Szoftver billentyűzet
- „Toast” üzenetküldés

SDK – PLUGIN FEJLESZTŐI CSOMAG

Mivel a 6.0 kiadása befejezte a plugin interfész rég elkezdett építését, kiadásra került a saját kiegészítő készítéséhez szükséges dokumentáció, a szükséges include, makefile és néhány példa. Egy Hollywood plugin C nyelvről fordítható gcc, vbcc, visual c fordítókkal az adott platformnak megfelelően.
A több mint 300 oldalas kimerítő dokumentáció C-ben már egy műkedvelő szinten álló versenyzőnek is elég, hogy elkészítse Hollywood kiegészítőjét.
Persze a Hollywood éppen arról szól, hogy könnyen, gyorsan, akár több platformra elkészíthessük programunkat komoly programfejlesztési tapasztalat nélkül. A plugin készítése nyilván nem ez a terület, ám sebességkritikus részekhez, illetve külső rendszerelemek eléréséhez az egyetlen megoldás. Saját tapasztalat szerint egy azonos algoritmus pluginként kb. 30-szor gyorsabban fut, mint szkriptként.
Egy plugin a feladattól függően egy meghatározott típusba kell tartozzon, melyek a következők lehetnek.

Plugins

Package	Version	Amiga	Windows	Mac OS	Linux	Android	Source
AHX	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫
AIFF	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-[2]
APNG Anim	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
AVCodec	1.2	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫
DigiBooster	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
FLIC Anim	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
JPEG2000	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
Movie Setter	1.1	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
MUI Royale	1.2	🖫	-	-	-	-	-
Ogg Theora	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	-[1]	-
Ogg Vorbis	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	-[1]	-
PCX	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-[2]
SQLite3	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	-	-
SVG Image	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫
TIFF	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
Vectorgraphics	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫
XML Parser	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-
YAFA	1.0	🖫	🖫	🖫	🖫	🖫	-

[1]The Android version of Hollywood can play Ogg Vorbis and Ogg Theora files by default
[2]The source code of this plugin is included in the Hollywood SDK

Pluginek listája. Itt hamarosan robbanás várható

Loader/Saver plugin

A Datatype rendszerhez hasonlóan különböző médiaformátumok betöltését/mentését biztosítják kép, zene, hangminta, animáció, videó adatokhoz. Amikor pl. egy LoadBrush() megnyit egy fájlt, a rendszer végighívja a HWPLUG_CAPS_IMAGE típusú plugineket, amíg nem talál egy olyat, ami az adott fájlt képes kezelni.

Adapter plugin

Az adapter a Hollywood rendszer egy belső modulját képes lecserélni. Ilyen például a HWPLUG_CAPS_DISPLAYADAPTER típus, ami a Hollywood teljes grafikai kimenetével rendelkezik, mint amilyen az OpenGL plugin lesz. További adapterek készülhetnek az audio kimenetre, a requesterek kezelésére, a fájl és külön a fiókkezelésre (gyk: mappák), valamint az időzítő cseréjére. Tovább tágítja a lehetőségeket, hogy az egyes vonatkozó utasításoknál külön meghatározhatjuk mely adaptert kívánjuk használni ezek közül:
- Default – először végigkérdezi a plugineket és ha senki nem jelentkezik a feladatra, akkor a rendszer belső megoldása dolgozik
- Inbuilt – pluginek kizárva
- Native – az OS-re bízzuk a feladatot. Amigán ez a datatype rendszer, windowson a DirectShow stb.
- Plugin – csak a pluginek jöhetnek szóba

Library plugin

Ez a típus új utasítást, konstant ad a beépített közel 700 funkcióhoz. Az új utasítás azontúl hogy a Hollywood API-n keresztül hozzáférhet a programunk által használt adatokhoz, eléri a Lua VM szolgáltatásait is. A Hollywood interpretere a Lua 5.0.2-re épül és bár vannak különbségek a legtöbb Lua funkciót használhatjuk.
Talán nem alaptalanul állítja a Hollywood szerzője, hogy Amigán ez minden idők eddigi legkomplexebb szoftvere. Ha visszaemlékszünk, hogy a jóval szerényebb képességű AMOS rendkívüli népszerűsége idején milyen mennyiségű program készült vele és a számtalan programozói szárnypróbálgatás eredményein túl idővel milyen várakozásokat meghaladó profi program születését biztosította, akkor nyugodtan bízhatunk benne, hogy ez eljön ma vagy holnap a Hollywood mellett is.
Persze ha ezt nem csak szemlélni szeretnénk, hanem részesei is lennénk, akkor: 6-os csapó, irány Hollywood!

Lázi


```
Hollywood Guide
Contents | Index | Help | Retrace | Browse < | Browse >

The Cross-Platform Multimedia Application Layer

I. Introduction
1 Introduction                 What is Hollywood good for?
 1.1 License                   Terms and conditions
 1.2 Requirements              What you need to get it working

2 Hollywood package            Overview of your Hollywood installation
2.1 Console arguments          All console arguments Hollywood knows
2.2 Arguments without console  How to use console arguments without a console
2.3 Amiga GUI                  Information on the Hollywood's Amiga front-end
2.4 Windows IDE                Manual of Hollywood's IDE for Windows
2.5 Linux and Mac OS X         Using Hollywood on Linux and Mac OS X
2.6 Android front end          How to control Hollywood's Android player
2.7 Using compiler & linker    Compile your scripts
2.8 Using the video recorder   Save your script as AVI files
2.9 Auto scaling engines       For the ultimate flexibility
2.10 Applets                   Information on Hollywood applets
2.11 Plugins                   Extend Hollywood's functionality through plugins
2.12 API changes               Detailed list of changes in the API

3 About Hollywood              The philosophy behind the program
3.1 History                    What has happened earlier
3.2 Future                     What to expect in the future
3.3 F.A.Q.                     Frequently asked questions
3.4 Credits                    Who is involved in this project
3.5 Forum and mailing list     Ask here if you need help
3.6 Contact                    How to get in touch with me

II. The Language
4 Getting started              Your first program with Hollywood
4.1 Reserved identifiers       Reserved language identifiers
4.2 Preprocessor commands      Use them to preload graphics, sounds and more
4.3 String and number conversion  Hollywood does automatic number/string conversion
4.4 Comments                   Good programmers comment their code
4.5 Includes                   Spread your project over multiple files
4.6 Styleguide suggestions     Keep your code readable

5 Data types                   Brief overview of the different types
5.1 Numbers                    Integer and floating point values
5.2 Strings                    Character sequences
5.3 Tables                     Storage space for multiple data items
5.4 Functions                  User-callable subroutines
5.5 Nil                        Special type of uninitialized variables

6 Expressions and operators    What is an expression? What is an operator?
6.1 Arithmetic operators       Basic mathematical operators
6.2 Relational operators       Check relations between two operands
6.3 Logical operators          And, Or and Not operators
6.4 Bitwise operators          Shift bits and perform bitlogical operations
6.5 String concatenation       Concatenate multiple strings to one
```

Rendkívül igényesen szerkesztett dokumentáció


```
AmigaShell
Process 8
New Shell process 8
8.WorkBench:> hollywood -help
Hollywood 6.0 [AmigaOS4] (c) by Andreas Falkenhahn
The Cross-Platform Multimedia Application Layer

Usage: Hollywood <script.hws> <options>

Arguments controlling the window style:
  -window                    open script in a window (default)
  -borderless                make window borderless
  -sizeable                  allow window resizing
  -fixed                     forbid window dragging
  -nohide                    forbid window minimizing
  -disableblanker            disable screen blanker while Hollywood is running
  -alldisplays               apply command line options to all displays

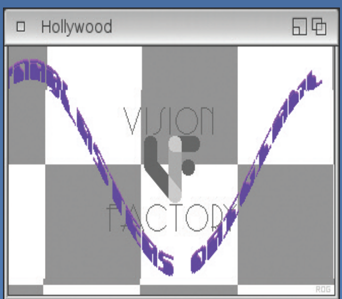
Arguments controlling full screen mode:
  -fullscreen                open script in best available full screen mode
  -fakefullscreen            open script in fake full screen mode
  -moderequester             prompt the user for full screen resolution
  -askdisplaymode            allow the user to select between full screen and window mode
  -scrwidth <width>          set width for custom full screen mode
  -scrheight <height>        set height for custom full screen mode
  -scrdepth <depth>          set depth for custom full screen mode
  -monitor <num>             set monitor to use for display
  -hidepointer               automatically hide pointer when in full screen mode
  -nomodeswitch              forbid hotkey switching between windowed and full screen modes
  -pubscreen <name>          open Hollywood on specified public screen

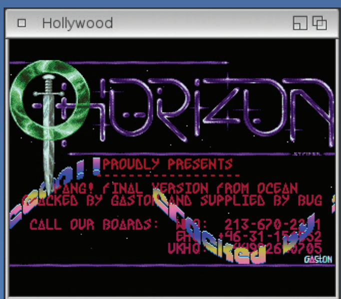
Arguments controlling backfill style:
  -backfill <mode>           enable backfill decoration
                             accepted parameters: color|gradient|texture|picture
  -startcolor <color>        set start color to use for backfilling
                             accepted parameters: $RRGGBB
  -endcolor <color>          set end color to use for backfilling
                             accepted parameters: $RRGGBB
  -brushfile <image file>    set image to be used for backfilling
  -brush <brush id>          alternative way of specifying backfill image
  -scalepicture              scale backfill image to fit display size
  -picxpos <pos>             set x-position of backfill image (defaults to center)
  -picypos <pos>             set y-position of backfill image (defaults to center)
  -pictrans <color>          set transparent color for backfill image (defaults to no transparency)
                             accepted parameters: $RRGGBB
  -hidetitlebar              position backfill above desktop title bar
  -nobackfill                do not use backfill when in fullscreen mode
  -nostyleoverride           do not adapt window style when in fullscreen mode

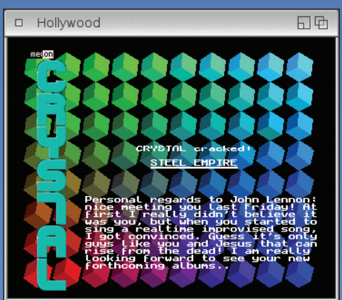
Arguments controlling the compiler:
  -compile <output file>     compile script into an executable or applet
  -exetype <type>            configure compiler output type (defaults to current platform)
                             accepted parameters: classic|classic881|morphos|warpos|amigaos4|aros|win3
2|win32console|macos|macos86|linux|linuxppc|linuxarm|android|ios|applet
  -compress                  enable compression for compiled script
  -overwrite                 overwrite existing file without asking
  -locksettings              lock display settings in output file
  -linkfiles <database file> database containing additional files to link into output file
  -linkfonts <database file> database containing additional fonts to link into output file
  -icon16x16 <image file>    16x16 pixel icon to link into output file
  -icon24x24 <image file>    24x24 pixel icon to link into output file
  -icon32x32 <image file>    32x32 pixel icon to link into output file
  -icon48x48 <image file>    48x48 pixel icon to link into output file
  -icon64x64 <image file>    64x64 pixel icon to link into output file
  -icon96x96 <image file>    96x96 pixel icon to link into output file
  -icon128x128 <image file>  128x128 pixel icon to link into output file
  -icon256x256 <image file>  256x256 pixel icon to link into output file
  -icon512x512 <image file>  512x512 pixel icon to link into output file

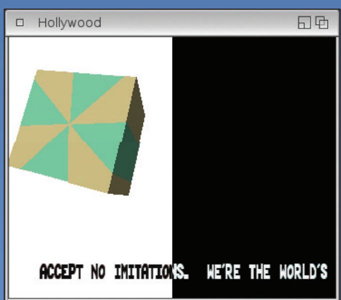
Arguments controlling the video recorder:
  -videoout <output file>    record script in a video file
  -videofps <fps>            set output fps for video file (defaults to 50)
```

A Hollywood fordító / Player paraméterlistája. Nem kell megijedni a lényeg a GUI-ból is megy







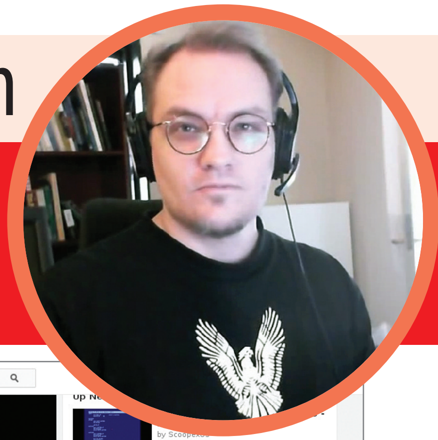


Cracktro portok Hollywoodban



Hardver programozás

Előadássorozat Amigásoknak a Youtube-on



A hogyan programozzunk Amigát témakörnek terjedelmes irodalma áll rendelkezésére az érdeklődőknek. Ezek javarészt a 80-as, 90-es években keletkeztek. Vannak köztük könyvek, cikksorozatok, lemezújságra került írások. Természetesen jelentős részük online is elérhető a legkülönbözőbb formákban. Ha azonban körülnézünk, azt láthatjuk, hogy egy rendkívül aktív 8 bites scene mellett az Amiga nem hozza azt minőséget és produkt számot napjainkban, amit méltán elvárhatnánk a platformtól.

Csak C64-es modern fejlesztői eszközök, IDE-k garmadája jelenik meg, a hardver programozásáról, effektek kivitelezéséről szóló előadások hallgathatóak. Talán ezek eredménye is, hogy olyanok is kedvet kapnak retró gépekhez, akik már nem azok mellett nőttek fel, de vonzó kihívást látnak benne.

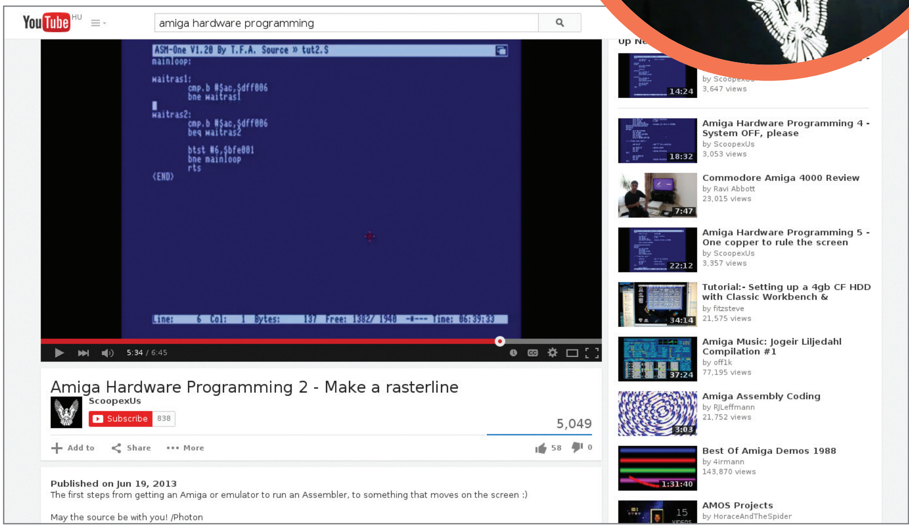
A Scoopex multi talentuma, Photon aki hosszabb kihagyás után visszatért egy A500-hoz, most új intrók, demók mellett olyasmin dolgozik, ami talán lendíthet az Amiga hardver programozásának vonzerején. A több mint másfél éve tartó és tovább folytatódó munka eredményeképpen jelenleg 34 része érhető el annak a videotárnak, melyben első kézből szerezhetünk ismereteket arról, hogyan készül egy Amiga demó.

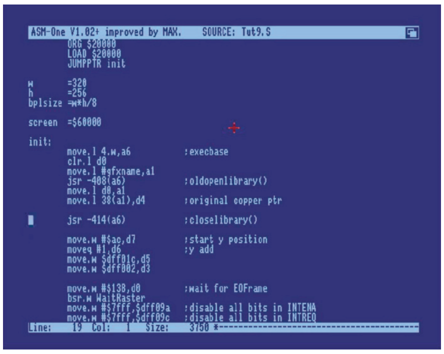
A 68k assemblyt már ismerő érdeklődők pont ott kapcsolódhatnak bele a folyamatba, ahol az kezd érdekes lenni: milyen elemekből áll össze egy demó, hogyan használjuk az ASM-One assemblert. A „kurzus" alap A500 gépen folyik 1.3 KickStarttal, azokkal a programokkal melyek nem is igényelnek ennél többet.

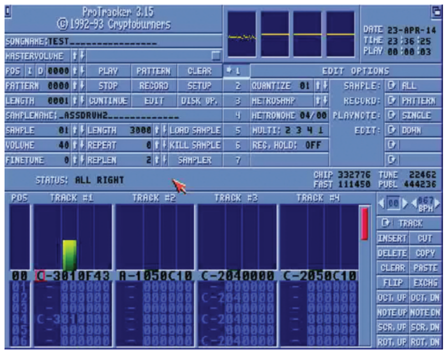
A kód, a grafika és a zene együttese volt mindig is, ami az Amigát meghatározta, ezért az effektek programozásán kívül a grafikai feladatok és a zenei modul elkészítése is részletesen terítékre kerülnek a DPaint illetve a ProTracker segítségével.

Az első videó 2013 közepén került fel a youtube-ra, míg a lapzártakor legutóbbi 2014 végén. Hosszuk változó, a témától függ. Akadnak néhány perces részek, de például a ProTracker modul elkészültének három óráját is követhetjük, számos apróságot tanulva.

A sorozathoz kapcsolódó honlap is elérhető már. A coppershade.org oldalon a szükséges programok mellett a forráslistákat is megtaláljuk. Youtube-on az Amiga Hardware Programmingra keresve találjuk a videókat.

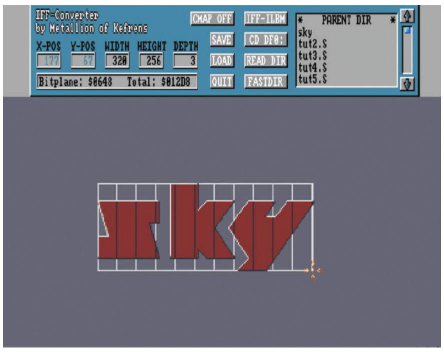






A JELENELG ELÉRHETŐ OKTATÓVIDEÓK:

01. Assembler használat és várakozás egy bal kattintásra
02. Készítsünk rasztersort
03. Mozogjon az a rasztersor
04. Kérem a rendszert kikapcsolni!
05. Egy copper a képernyők felett!
06. A Raszter megértése
07. A Memória megértése
08. Bitkép grafika megjelenítése
09. DMA vezérlés és sprite-ok
10. Deluxe Paint és IIFconv
11. Denise, Copper, Bitplane-ek
12. Bitplane manipuláció, program struktúra és a verem
13. Bemutatkozik a Blitter!
14. Blitter csatornák, mintermek, maszkolás
15. Görgetés a Blitterrel
16. Egy betűkészlet rajzolása, 1. rész
17. Egy betűkészlet rajzolása, 2.rész
18. Egy betűkészlet rajzolása, 3.rész
19. Betűkészletek/grafikát, színcsökkentés
20. Karakterek kiírása
21. A scroller elejétől a végéig
22. Pattogás effekt
23. Bevezetés a Protrackerbe
24. Protracker – Hogyan fogjunk hozzá egy zenéhez
25. Protracker – Hangszer szerkesztés, bevezetés
26. Protracker – A zene felépítése
27. Protracker – Tisztogatás és variációk
28. Protracker – a zene elkészült és leszállítva
29. Hogyan használjuk a zenelejátszó rutint
30. Zene hozzáadása a demóhoz
31. Copper árnyékok, lassabb pattogás
32. Copper sáv átlátszóság
33. Copper sáv mozgatása szinusz íven
34. Tükör effekt





Ezek az információk bár nem voltak eddig sem elérhetetlenek, a találás módja azonban mindenképpen hiányt pótló és remélhetően sokaknak hozzájárul majd, hogy örömüket leljék az Amiga chip-set varázslatos és zseniális világában.

Lázi



ACA 500

A500/060-nal és PPC-vel már nem csak álom!

Már régóta szerettem volna a jó öreg Amiga 500-as gépemhez egy olyan kiegészítőt, amivel a régi floppy lemezek végre nyugdíjazhatók, így amikor lehetőségem nyílt rá, örömmel csaptam le egy itthon meghirdetett ACA500 kártyára.

Tesztem alanya egy szép fekete Individual Computers dobozban érkezett. Már a doboz is azt sugallja, hogy nem egy egyszerű hobby projekt terméke lapul benne. A kártya mellett csak egy angol és német nyelvű, kifejezetten informatív és használható kezelési utasítás volt. A kártyát szemügyre véve tovább erősödik az a benyomás, hogy nagyon profin megtervezett és kivitelezett eszközről van szó. A fekete nyáklapon a fehér feliratok és a felületre szerelt IC-k ill. az aranyozott érintkezők gyönyörű kontrasztban állnak. Egyedül a firmware-t tartalmazó chip van foglalatban. A kézikönyv azt javasolja, hogy első használatbavételkor a kártya saját menüjéből egy üres CF kártyára mentsük el a firmware-t. Mivel erre a célra nem akartam CF kártyát pazarolni, inkább egy programozó segítségével mentettem el. Biztos, ami biztos, így bármilyen későbbi szoftveres meghibásodás esetén könnyen helyrehozható.

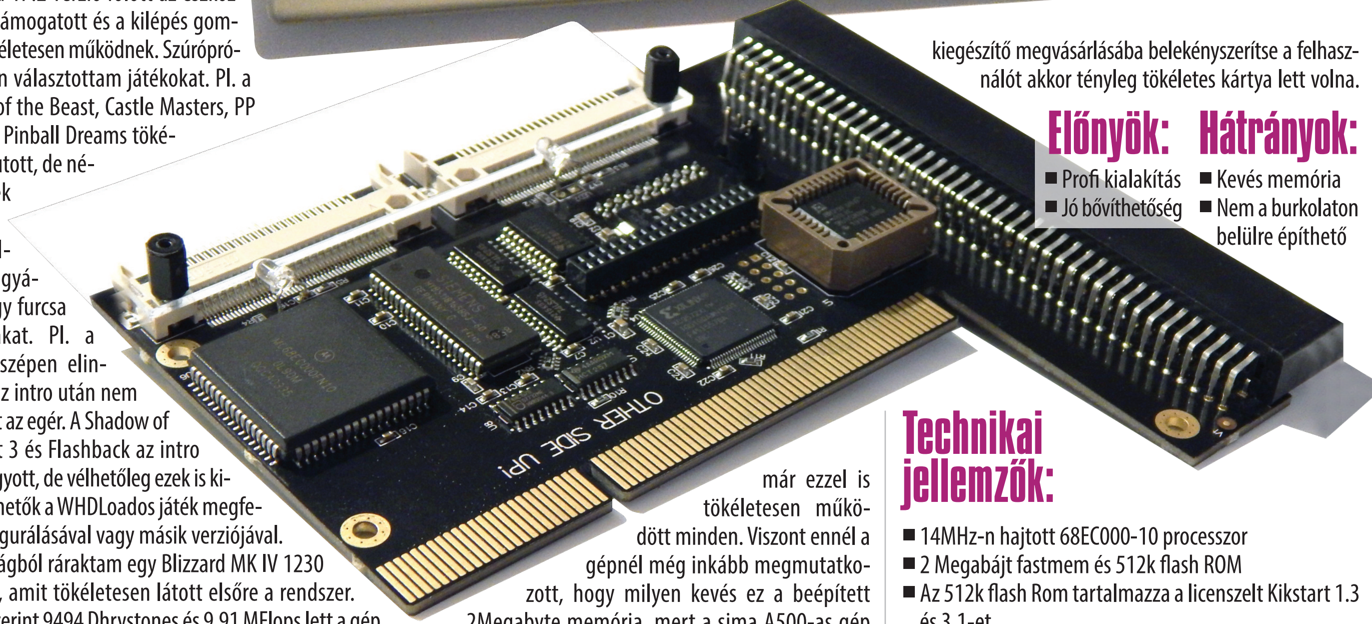
Bővítési lehetőségekben nem szűkölködik a *„drágaszág”.* Van rajta 2db CF csatoló *(melyek közül az egyik a boot meghajtó, a másik pedig adat átvitelre tökéletes, mert kezeli a PC számára formázott kártyákat is),* 1db clockport, és 1db A1200 gyorsító kártya csatoló. Az ACA500-at először egy sima A500-ban próbáltam (volna) ki. Sajnos nem akart rendesen működni. A menü bejött, de gyorsan GURU hibakód fogadott. A gyártó Wiki lapját megnézve kiderült, hogy csak a Rev3 alaplappal nem működik rendesen. A gépet szétszedtem és mivel az én gépem alaplapja ennél újabb revíziójú, hardver hibára gyanakodtam. A kártyát minél hamarabb ki akartam próbálni, így ezt a masinát egyelőre félre tettem és megkerestem az A500+ gépem. Szerencsére ezzel rögtön probléma nélkül indult. Bekapcsolás után a kártya egyszerű, de mégis látványos saját menüje fogadja a felhasználót. A fekete képernyőn kis fehér csillagok mozognak, mintha épp az Enterprise űrhajó ablakán pillantanánk ki. A megfelelő menüpontokat a hozzárendelt billentyűvel választhatjuk ki. Választható 3.1 és 1.3 Kickstart konfiguráció bootolása. Mindkettőt tartalmazza a kártya. Illetve Kickstart 1.3 esetén megadható, hogy engedélyezett Fast RAM-val vagy csak Chip RAM-val szeretnénk a rendszert indítani. Haladó felhasználóknak további beállítások érhetők el, amiket én nem piszkáltam. A 3.1-es Kickstart menüpontot választva az előre telepített Workbench kb. 15 másodperc alatt betöltődött és látszott, hogy a rendszer 1.475.432 bájt méretű grafikus és 1.043.768 bájt méretű szabad memóriával rendelkezik. Ebben benne van a gép saját 1+0,5 és a kártya 2 Megabájtja. (Bővítetlen 1Megás A500+ esetén már csak 951.144 és 1.048.784bájt áll rendelkezésre.) Véleményem szerint ez a hardver leggyengébb pontja. Igazán rakhattak volna rá legalább 4 Magabájt memóriát. A kártya hátulján ugyan kialakítottak egy másik memória chip helyet, de nagy betűkkel fel van a nyákra írva, hogy felhasználó által nem bővíthető. Vélhetőleg hiába forrasztanánk fel a chipet, a firmware szándékosan nem kezelné. Sajnos nem találtam infókat hozzá a neten, így aki kevesli a kártya erejét vagy a beépített memóriát, az csatlakoztathat rá egy erősebb ACA1220, ACA1232 vagy más turbókártyát. A gyártó csak a saját kártyáit



javasolja a bővítésre, de nem zárja ki, hogy esetleg más gyártmányokkal is működik. A SysInfo szerint a 14,1MHz-n hajtott 68000 CPU segítségével a gép 1,86-szor gyorsabb, mint egy alap A600 (1439 Dhrystones és 1,50 MFlops), és 1,2MB Slow RAM ill. 1,5Mb Chip RAM látható. Ezután igazi próbatételként WHDLoad játékok kipróbálása következett.



A kézikönyv *(de a teszt szerint is)* WHDLoad 17.2 verzió fölött az eszköz teljesen támogatott és a kilépés gombok is tökéletesen működnek. Szúrópróbaszerűen választottam játékokat. Pl. a Shadow of the Beast, Castle Masters, PP Hammer, Pinball Dreams tökéletesen futott, de néhány játék esetén tapasztaltam lefagyásokat vagy furcsa anomáliákat. Pl. a DUNE 2 szépen elindult, de az intro után nem működött az egér. A Shadow of the Beast 3 és Flashback az intro után kifagyott, de vélhetőleg ezek is kiküszöbölhetők a WHDLoados játék megfelelő konfigurálásával vagy másik verziójával.



Kíváncsiságból ráraktam egy Blizzard MK IV 1230 gyorsítót, amit tökéletesen látott elsőre a rendszer. SysInfo szerint 9494 Dhrystones és 9,91 MFlops lett a gép sebesség értéke. Érdekes, hogy ugyanez a Blizzard kártya csak 8603 Dhrystones és 8,98MFlops értéket produkált az eredeti A1200 gépben.

Később ismét elővettem az előzőleg félretett A500-as gépet és a foglalatban lévő chipek ki és visszarakása után már ezzel is tökéletesen működött minden. Viszont ennél a gépnél még inkább megmutatkozott, hogy milyen kevés ez a beépített 2Megabyte memória, mert a sima A500-as gép 0,5Mega Chip RAM-ja már több játékhoz is kevésnek bizonyult.

Összességében egy nagyon jó, profin kialakított, megbízható kártya ez, de ha egy kicsit nagylelkűbb a gyártója és nem arra törekszik *(bár lehet csak szerintem)*, hogy minél több kiegészítő megvásárlásába belekényszerítse a felhasználót akkor tényleg tökéletes kártya lett volna.

Előnyök:

- Profi kialakítás
- Jó bővíthetőség

Hátrányok:

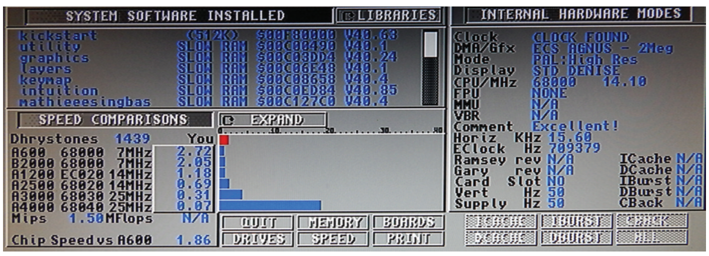
- Kevés memória
- Nem a burkolaton belülre építhető

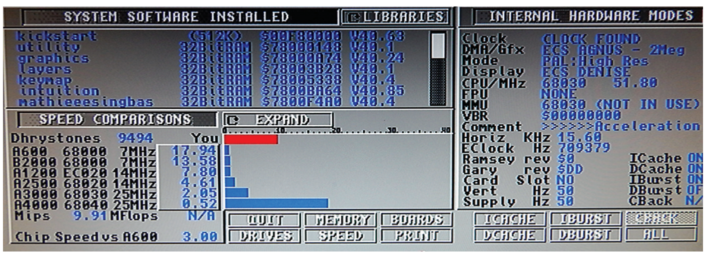
Technikai jellemzők:

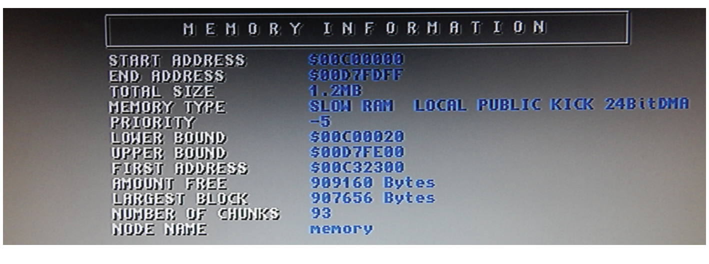
- 14MHz-n hajtott 68EC000-10 processzor
- 2 Megabájt fastmem és 512k flash ROM
- Az 512k flash Rom tartalmazza a licenszelt Kikstart 1.3 és 3.1-et
- 2db CF csatoló
- A1200 kompatibilis clockport
- A1200 gyorsító csatoló

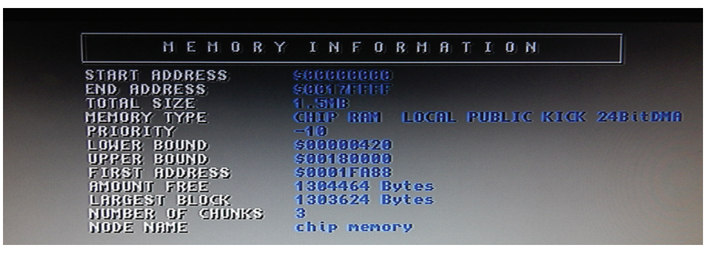
A teszteket egy A500+ gépen végeztem 1Mega Chip + 0,5Mega RAM bővítővel.

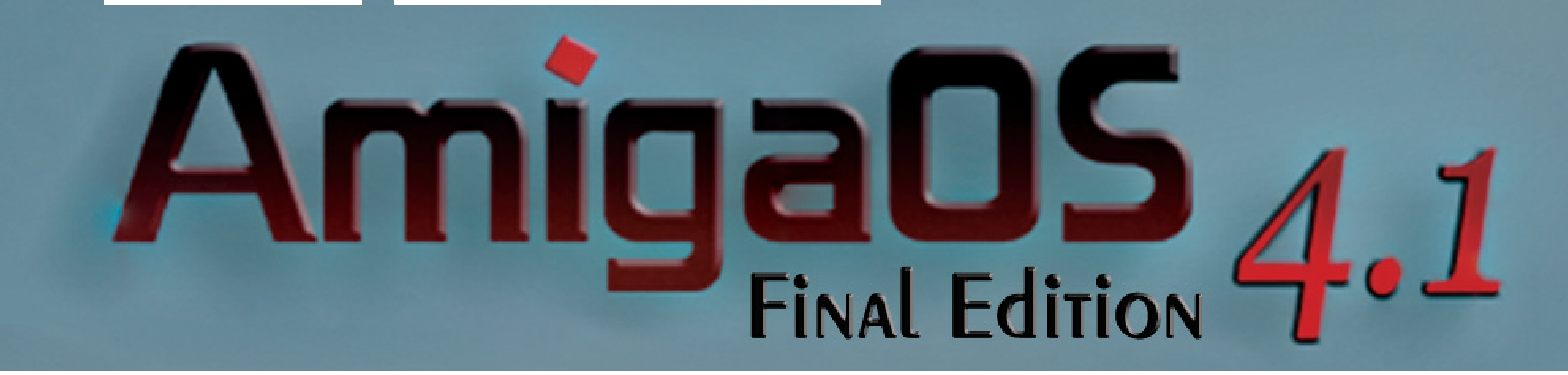
sirszor











Remember when computing was fun?

A Hyperion Entertainment kezében lévő OS4 fejlesztésének folyamatát, egyre kevésbé lehet nyomon követni. A korábban nyílt fejlesztők egyre kevesebb szerepet vállalnak rendezvényeken, internetes fórumokon. Elsősorban az A-Eon hardware fejlesztéseinek támogatása láthatóan leköti a kis cég erőforrásait, ám ezen a területen is egyre több szerepet kapnak külsős és 3rd party fejlesztők.

Az itt-ott elhangzó nyilatkozatok, félmondatok és tervek alapján már régóta várjuk a több területen is áttörést ígérő 4.2 kiadást. Az X1000 forgalomba kerüléséhez szánt rendszer azonban késik, sőt megjelenését *„belátható időn túl"*-ra helyezték, mikor a 4.1 utolsó frissítését 2014 októberében bejelentették.
Az Amiga OS4.1 2008. augusztusi megjelenése óta a rendszer 6 letölthető frissítőcsomagot kapott, melyek közül az utolsóval bevezetett AmiUpdate további komponensfrissítéseket biztosított az elmúlt két év folyamán.
Az Amiga OS 4.1 Final Edition (továbbiakban FE) néven kiadott frissítés – szakítva az eddigi megoldással – egy önálló operációs rendszer, ami nem igényli a korábbi kiadásokat. A 2014 decemberben, kizárólag fizikai formában megjelent FE, valamennyi eddig támogatott platformon használható, de mindegyik géptípushoz önálló, külön megvásárolható lemezről telepíthető. Külön dobozt kapunk tehát az Eyetech gépekhez (XE/SE/uA1), az ACube gépekhez (Sam440, Sam460 aka AmigaOne500), az A-Eon drágaságához az X1000-hez, valamint a Classic PPC gépekhez.
A Classic platform érdekességét a már PPC kártyákat is emuláló legújabb WinUAE jelenti, amivel lehetővé vált az OS4 futtatása pécéken is. Habár nagyon-nagyon erős gép kell a Classicon egyébként is csak számos kompromisszummal használható rendszerhez, a visszajelzések alapján az látszik, hogy sokan beszerezték ezt a kiadást csak azért, hogy kipróbálhassák PPC-s hardver hiányában is.

MIT IS REJT A CD-N TALÁLHATÓ KÖZEL 600 MB?

Először is tartalmazza az Update 6 óta kiadott valamennyi online frissítést és számos olyan új elemet, ami eddig csak a fejlesztők/bétateszterek gépén volt megtalálható. Az operációs rendszer mellett a lemezen helyet kapott számos 3rd party program, valamint a Hyperion oldalán korábban is elérhető cukiságok, mint a CinemaWare játékcsomag UAE-hez, valamint a háttérkép fotógyűjtemény.

TELEPÍTÉS

Sajnálatos módon csak új telepítésként rakhatjuk fel az új rendszert. Amigán azért nem egy részecskefizika a megszokott környezet átemelése egy korábbi rendszer mentéséből, de talán éppen ezért fájó, hogy nem vették a fáradtságot, legalább egy naprakész rendszer frissítésének megoldására. További érdekesség, a Sam460 és az X1000 tulajdonosoknak, hogy az időközben az A-Eon fejlesztéseként megvalósult Radeon HD driver Lite változata kerül fel telepítéskor. Az ilyen kártyával rendelkező felhasználó max. 1024×768 felbontást kap letiltott compositing funkciókkal. A teljes video drivert külön kell megvásárolnia, akár az AmiStore segítségével, ami azonban szintén nincs rajta a lemezen.

MÉLYEN HATÓ FEJLESZTÉSEK

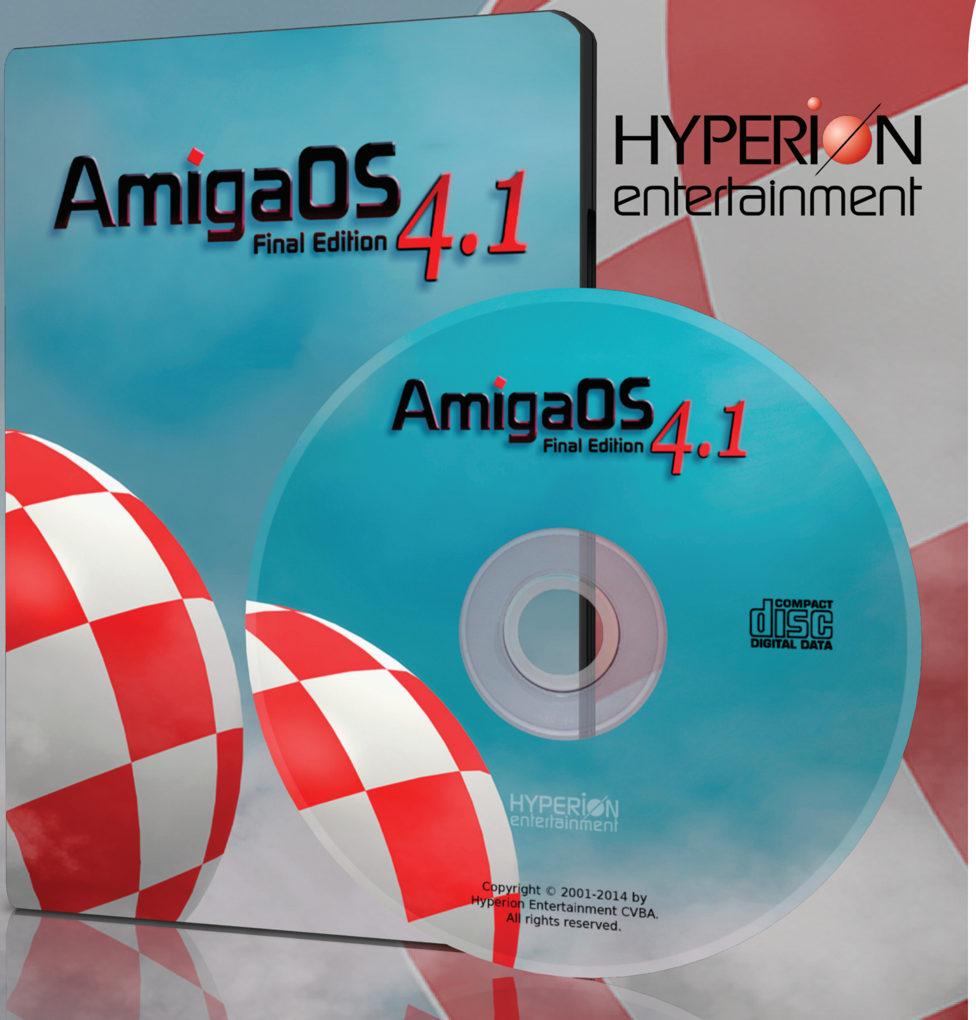
Számos kickstart tartalmat érintő módosítást tartalmaz az FE, ám mivel még nincs publikus új SDK, ezek pontos mibenlétéről a laikus felhasználó nem sokat tudhat. Meg kell elégednünk hát a szlogenekkel, amik így hangzanak:

- Bővített memória kezelés *(azokon a rendszereken is előnyökkel, ahol nincs több, mint 2GB RAM)*. Itt arról van szó, hogy a programok a normál címtartományba belapozva használhatják a 2GB feletti memóriatartalmat is. Bár kipróbálni nem tudtuk és visszajelzésről sem hallottunk, az ígéretek szerint a Ram Disk: használja ezt a lehetőséget.
- Jelentősen fejlesztett DOS
- Új egységes graphics.library RTG támogatással

AZ APRÓSÁGOK

Mivel megfelelő változáslista továbbra sincs OS4 fronton, valamint tényleg rengeteg apró változás, javítás övezi az FE-t ezért itt csak néhány szembetűnőbbet említünk meg.

- Képek automatikusan generált ikonjai a Workbench ablakokban. Preview/Előnézet néven került be a Workbench ablakok



menüjébe ez a funkció, ami betekintést ad a datatype-ok által ismert kép, és szövegfájlok tartalmába. A sok és nagyméretű fájlok esetén lassú, nem igazán áttekinthető eredményt nyújtó funkciót megjelenítés közben az ESC billentyűvel megszakíthatjuk, azonban ettől eltérő helyzetben hasznos új lehetőség. Finombeállításaira a Prefs/Workbench nyújt lehetőséget.

- Az Intuition menük új lehetőségeket kaptak, mint pl. az ikonok a context menüben
- Új Python 2.5.6

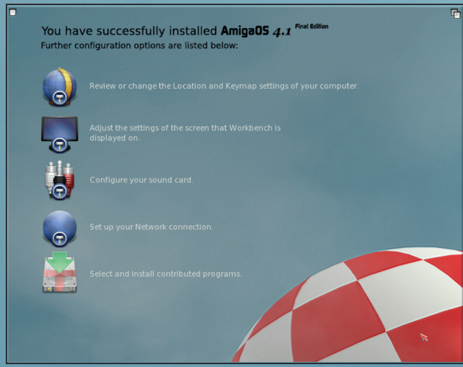
AZ ÚJ SHELL

A legkiemelkedőbb újdonság a már régen emlegetett több tabos teljesen új console.device. Egyetlen Shell ablak megnyitásával végre több parancssort kezelhetünk. A parancssor pedig végre a rendszer részeként is tudja mindazokat, amiket a KINGCON-tól korábban is megszokhattunk. A console számos paraméterét beállíthatjuk, megjelenését ízlés szerint alakíthatjuk.

HIBÁTLAN?

Sajnos az FE annak ellenére, hogy sok eleme már állítólag régóta a bétateszterek keze között volt, rengeteg hibát tartalmaz. Kritikus nincs közöttük, azonban javításuk az eltelt hónapok során sem lett kiadva. Várhatóan az FE-hez igazított AmiUpdate csatornán jelennek majd meg a kellemetlenségeket orvosló foltozások, ám ennek időpontjáról még nincs hír. Összességében előrelépés az FE, ami egyes pontokon csiszoltabbá tette a rendszert, máshol kibővítette némileg, de amellett, hogy fizetnünk kell érte, nem az, amire évek óta vártunk. A korábbi JXFS fájlrendszer hivatalosan is ellenjavallt lett, az SFS/2 fájlrendszer továbbra sem javítható, egyes videokártyák támogatása csak külső programmal oldható meg, mind olyasmi, ami hosszú ideje szúrja a szemet. Tekintettel azonban arra, hogy a teljes rendszert mindössze 30 eurós áron kapjuk meg, az új felhasználók mellett a meglévő felhasználói tábornak is elfogadható ajánlat a Hyperion részéről.

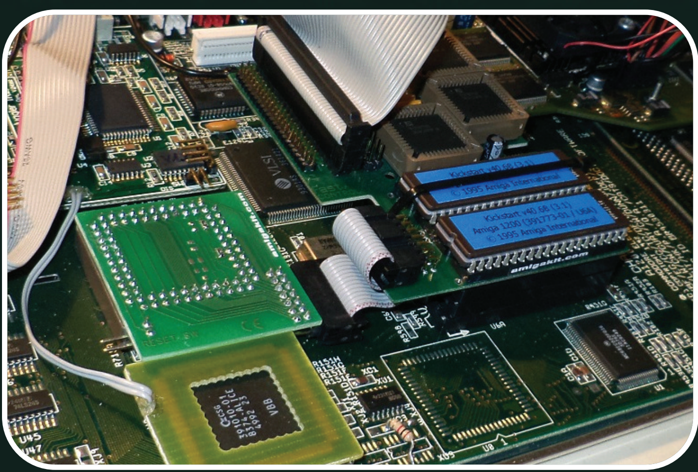
Lázi





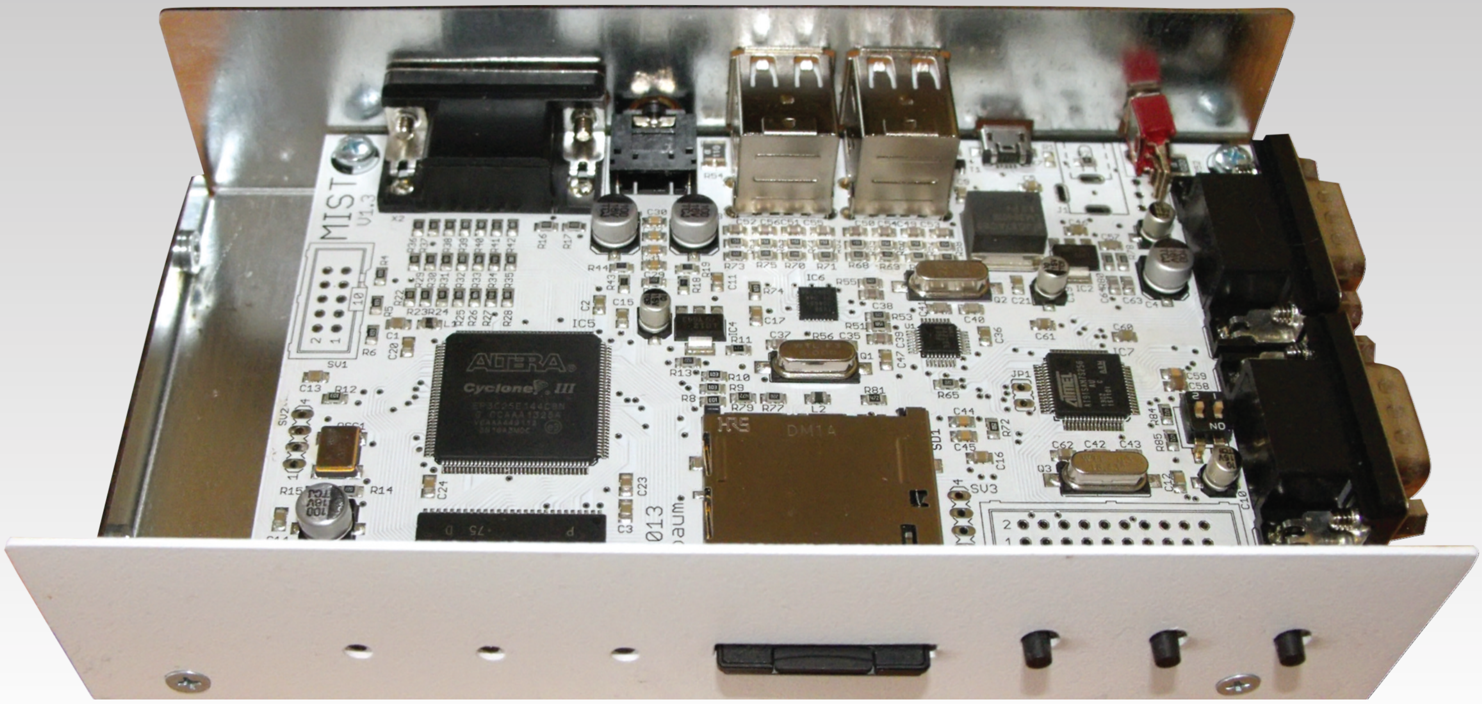
FastATA 1200 MK-IV CF/SATA

Napjainkban egyre inkább fontosabb az írási / olvasási sebesség és az Amiga 1200-esben található IDE vezérlő sajnos már elég lassúnak számít. Na persze, hiszen jelenleg egy 23 éves hardverről beszélünk. De mit is tehetünk ellen?
Vásárolhatunk bele nagyon ritka ezért nehezen beszerezhető SCSI vezérlőt, ami leginkább a Blizzard turbókártyák része. Ehhez szükségünk lesz még egy SCSI winchesterre is, amik szintén régi darabok és a hosszú távú működésük megint csak kérdéses. Megvásárolhatjuk viszont az Elbox jóvoltából immár a FastATA sorozat negyedik legfrissebb és legnagyobb tudású változatát! A FastATA MK-IV IDE CF/SATA vezérlőt vesszük górcső alá.
Amigakit.com-ról rendelve két hét alatt megérkezett a csomag. Jelenlegi ára elég borsos 118 Euro, de ha megnézem az Amibay aukciós oldalt SCSI vezérlők után kutatva, akkor is hasonló árakat találok.
Mi is van a dobozban? Megtalálható benne maga a FastATA vezérlő, 3,5”-os szalagkábel, SATA vezérlő/átalakító, CF olvasó, dokumentácó, egy floppy lemez a driverekkel és néhány műanyag gyorskötöző szalag. Beszerelése nem igényel különösebb jártasságot csak mindent a megfelelő helyre kell dugaszolni. Erről bővebb és képekkel illusztrált leírást a http://www.elbox.com oldalán érhetünk el.
Ne ijedjünk meg, ha mindent összeraktunk és nem indul a gép, mert akkor biztos, hogy valami nem érintkezik. Fontos, hogy a gyorskötőzőket alaposan meghúzzuk, ha nem akarjuk a gépünket állandóan szétszedegetni érintkezési problémák miatt. Kiegészítésként még megjegyezném, hogy ha valaki BVisonnal együtt szeretné használni desktop házban, annak valamilyen más megoldás után kell néznie, mert az Amigakiten kapható BVision kittel (ami két pár üres rom foglalatot tartalmaz, és direkt úgy árulják, hogy ezzel bele fog férni minden a házba) már túl magasra emelkedik a FastATA és ezáltal a billentyűzet már nem megy vissza az eredeti helyére.



A tesztgép: desktop A1200-as Apollo1260-as turbókártya, CF olvasó 4GB-os Kingston CF-el és egy Slim DVD meghajtó. A rendszer pedig a 3.1-es ClassicWB.
A szoftver egyszerű telepítése után megkapjuk az Allegro fájlrendszert, ami lehetővé teszi a 8,5 GB-os DVD-k olvasását és a hosszú fájlnevek használatát. Valamint a vezérlőprogramot, amiben beállíthatjuk a sebességet egészen PIO5-ig. *(PIO-Programmed Input/Output – Adatátvitel két eszköz között).*
A SysInfo eredményei FastATA nélkül 1,389,455 byte/s, FastATA-val 6,664,677 byte/s. Kipróbáltam FFS és SFS fájlrendszerrel is, ugyanazt az eredményt kaptam. Vagyis 4,79 szeres gyorsulást eredményez, ami már egész használhatóvá teszi gépünket. Például egy AOS3.9-es telepítés CD-ről nem egész 4 percet vett igénybe.
Amit észrevettem, hogy a legtöbb program és maga a rendszer is hamarabb elindul. Persze, hogy kihasználhassuk az ígért 16,6 MB/s-os sebességet ahhoz Sata meghajtóval kell rendelkeznünk, ami jelen cikk írásakor nem állt rendelkezésemre. Az Elbox oldalán található sebességtesztek amelyeket winchesterek használatával mértek, arányaiban megegyeznek azzal, amiket én a CF kártyával mértem. Összegezve tehát, aki szeretné öreg masinájának adatátviteli sebességét megötszörözni vagy akár megnyolcszorozni annak remek választás lehet a FastATA 1200 MK-IV CF/SATA.

Corigon



Misztikus kapumátrix

Retró gépek emulációja FPGA alapokon

Aki manapság régi számítógépes programokat szeretne használni, alapjában véve három lehetőség közül tud választani. Classic HW – ez a legkézenfekvőbb megoldás, csak úgy mint anno, gép az asztalon, lehet cserélgetni a floppykat! :). Software-s emuláció – a mai nagy teljesítményű PC-ken könnyen emulálhatóak a régi hardverek, több-kevesebb sikerrel. Új generációs FPGA – ez a megoldás (szerintem) a legérdekesebb! Hol is kezdjem? :)

Már régóta *„kacérkodtam”* a gondolattal, hogy kellene egy *„mai retró”* számítógép! Elmagyarázom a paradoxont! Arra célzok, hogy egy új fejlesztésű FPGA gépet szerettem volna, amivel megbízhatóan lehet C64 és Amiga (AGA!) programokat futtatni! E mellett, természetesen az eredeti *„régi vasak”* is megvannak! – az is kell! Nézegettem a kínálatot a piacon és a Lotharek féle MIST FPGA mellett döntöttem! Miért MIST a neve? Két *„emulált”* gép nevéből lett MIST, aMIga-(atari)ST. Legalább is ezt írja Lengyel barátunk Lotharek! Én meg hiszek neki!

MIT JELENT AZ FPGA?

FPGA = Field-programmable Gate Array, magyarul a felhasználás helyén programozható logikai kapumátrix, ami egy olyan eszköz, amely programozható logikai komponenseket és logikai összeköttetéseket tartalmaz. Egyszerűbben az FPGA-t lehet úgy programozni, hogy tulajdonságaiban már egy létező processzornak, vagy chipnek feleljen meg anélkül, hogy az adott chip ott lenne fizikálisan! Sajnos sokan összemossák a szimpla emulátorokkal, pedig ez messze nem az! Akkor lássuk magát a gépet!

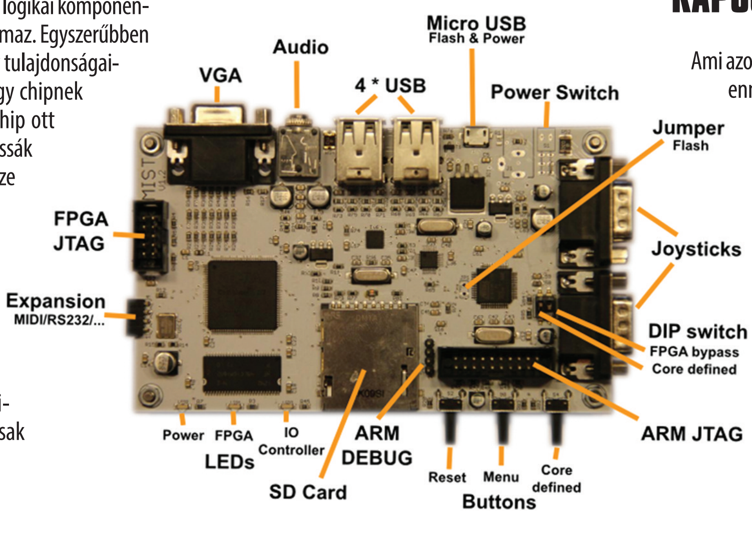
MIST KÜLSŐ

„Természetesen” bedobozolva érkezett meg MIST(er)! Semmi csicsa, egyszerű fém borítás képe fogadott a doboz kibontása után. Tényleg semmi *„flanc”*, csak egy címke található a doboz alján, amin a gyártó címe található. Se egy felirat se egy matrica, semmi! Ezt személy szerint túl egyszerűnek tartom. Mivel gondolom nem nagy szériában készül, hiányolom róla a sorszámozást is, de ez lehet csak az én hülyeségem!

Három LED, egy SD kártyaolvasó és három nyomógomb található az elülső részen. Power led *(zöld)*, FPGA led *(sárga, ez bizonyos „magok” betöltésekor világít)*, és I/O Controller led *(piros, lemezműveleteknél aktív)*. Középen van az SD kártyaolvasó.

Jobb szélén a három nyomógomb: RESET, MENU, és egy utólag definiálható. Szintén a jobb oldalán található 2 db joystick/egér csatlakozó, mint az Amigán!

Lássuk mi található a hátsó részen. Főkapcsoló, Power csatlakozó *(micro USB, a tápegység nem tartozék, de szinte bármilyen mobiltelefon töltője jó hozzá)*. USB csatlakozók *(4 db)*, Audio kimenet *(sztereo 3,5 mm jack)*, VGA kimenet. Részemről kicsit sajnálom, hogy nem DVI *(digitális)* kimenet került rá, de ezzel az analóg megoldással is tökéletesen használható!



MIST BELSŐ

Mit rejt belülről a MIST túl puritán doboza.

- Altera Cyclone EP3C25 FPGA
- 32 Megabytes 16 bites SDR SDRAM
- AT91SAM7S56 ARM IO controller
- MAX3421E USB host controller
- TUSB2046 USB HUB

Ezen felül még van pár belső csatlakozási rész, de ezek csak debug csatlakozók fejlesztőknek.

KAPCSOLJUK BE!

Ami azonnal feltűnik, hogy nincs hangja! Személy szerint ennek örülök, ahogy öregszem annál jobban szeretem a csendet! Mivel nincs benne semmilyen ventilátor, ezért csendben van, mint egy igazi Amiga! Mondjuk, nekem a floppykattogás kicsit hiányzik. Bekapcsolásnál természetesen az SD-kártyáról próbálja a rendszer betölteni az aktuális *„magot”* (CORE.rbf) – ennek a kártya főkönyvtárában kell lennie, ha nem így van, villog a piros LED, jelezve, hogy valami nem stimmel! Egyszerre lehet több *„magot”* is felmásolni a kártyára, jelen pillanatban 18 féle számítógépet/konzolt tud emulálni a MIST! A tel-

jesség igénye nélkül pár hardver, amit használhatunk: Apple II+, Archimedes, Atari 800, Colecovision, C64, Atari ST(E), Amiga *(OCS, ECS, AGA)*, NES, SMS *(Sega Master System)*, ZX Spectrum, VIC 20. Nézzük meg azokat, amiket én használok.

A COMMODORE 64 MAG

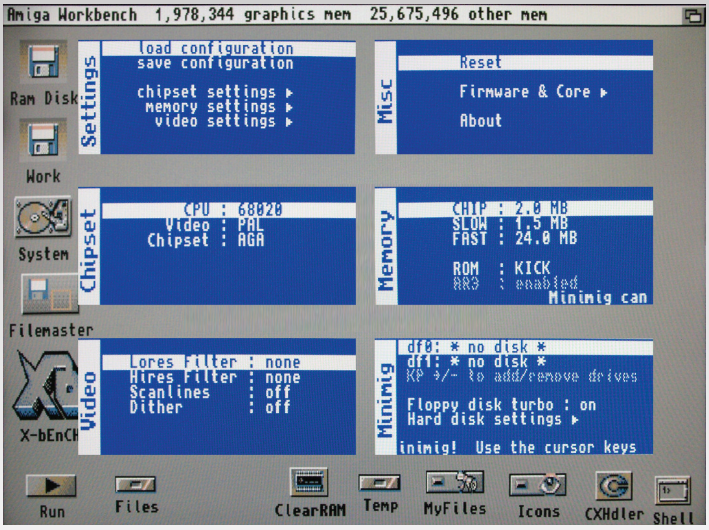
Többek között ez is szempont volt, hogy tudja a *„jó öreg”* C64-et emulálni! Egy óriási hiányossága van ennek a *„magnak”*, mégpedig az, hogy sajnos csak egy file-os programokat tud kezelni! Azt viszont 95%-os arányban hibátlanul futtatja, legyen az demo vagy játék! A betöltés annyiból áll, hogy megnyomjuk az F12-es billentyűt, kiválasztjuk a file-t a menüből, majd enter! Kész, betöltve, kiadhatjuk a RUN parancsot a szokott módon! Elvétve lehet csak találni olyat, ami nem indul vagy lefagy. Több ezer program közül lehet válogatni! Egyszer remélem, kijavítják ezt a hiányosságát és tud majd kezelni egész lemezeket is.

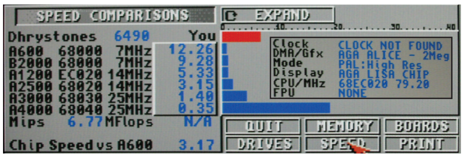
AZ ATARI ST MAG

Mivel volt szerencsém ehhez a géphez is anno, természetesen ezt a *„magot”* is használom, próbálom használni (akitől vettem a MIST-et, kimondottan *„ATARI-zni”* vette, csak nem volt vele elégedett, ezért adta el). Nem is csodálkozom rajta, mert az akkori Atari mag eléggé használhatatlan volt. Ezzel kapcsolatban azt tapasztalom, hogy ebben a *„magban”* sok BUG van/volt, viszont mi sem bizonyítja jobban az igyekezetet, hogy egy év alatt 20 javítás jött ki hozzá! Szerény véleményem szerint is sokat fejlődött az ST emuláció! Választhatunk, hogy 68000, 68010 vagy 68020-as processzort szeretnénk használni, illetve 4, 8 esetleg 14 Megabyte RAM legyen elérhető. Sőt azt is megadhatjuk, hogy Atari ST/STE vagy éppen Mega STE legyen a vas.

AZ AMIGA MAG

Elsősorban ebben az üzemmódban használom! Ez az *„alapértelmezett”* felállás. Természetesen ezt a *„magot”* is folyamatosan fejlesztik! Látszik is, lehet akár 4 floppy meghajtót (DF0–DF3) csatolni egyszerre, 2 MB Chip RAM, 1,5 MB Slow RAM és 24 MB Fast RAM-ot tudunk használni maximálisan, szintén 68000, 68010 és 68020-as processzor emuláció, HDF file-on keresztül HDD partíciókat lehet illeszteni *(maximum 2 db-ot)*. Sőt USB porton keresztül is csatoltam már hozzá CF kártyán lévő HDF fájlt is! Választhatunk, hogy OCS, ECS vagy AGA módban szeretnénk használni a kütyüt. Elméletileg van mód Action Replay kártyát is emulálni, de nekem sajnos eddig nem sikerült. Természetesen ez a *„mag”* sem hibátlan, itt is előfordul olyan játék/demo ami fagy. A Workbench lassabban áll fel, mint egy Classic gépen, a lassabb lemezműveleteknek *„köszönhetően”*, de teljesen használható, még épp elviselhető sebességű! A Whdload-os cuccok is futnak szépen! A Sysinfo is beszédes: 79,20 MHZ-et ír az EC020-as processzor sebességének, és 6490 a Dhrystones értéke.





ÖSSZEGZÉS

Mindent összevetve, véleményem szerint jó alternatíva tud lenni ez a kütyü! Van olyan, aki szerint *„guminő”*... Ugye Dino?! :) Természetesen nem tudja emulálni fizikailag az asztalon az Amigát, amelynél szebb és jobb gépet nehéz elképzelni nekünk Amiga fanoknak! Tudom „kicsit” elfogult vagyok! Apró fejlesztésekre is van mód, avagy itt is lehet *„extrázni”*! Beszereztem hozzá egy vezeték nélküli billentyűzetet és egeret, ami azért sokat dob a felhasználhatóságán. Gondolok itt az egérre (optikai), ami fényévekkel jobb, mint a gyári golyós tank egér! Persze, ha valaki *„mazochista”* és a gyárihoz ragaszkodik, azt is tudja használni! Szerencsére folyamatosan fejlesztik a Firmware-t és a *„magokat”* is! Átlagban havi 2–3 új firmware jön hozzá! Akinek nincs előítélete az új generációs hardverekkel kapcsolatban, annak csak ajánlani tudom a MIST-et! Természetesen nem hibátlan a rendszer, de a folyamatos fejlesztéseknek köszönhetően bőven tartogat még pozitív meglepetéseket a retró gépek kedvelőinek.

Pityusz

⊕ Pozitívumok	⊖ Negatívumok
■ Csendes ■ Nem melegszik ■ Kis helyet foglal ■ Használható hozzá régi joystick, keypad ■ Sok hardvert képes emulálni	■ Puritán megjelenés ■ Lassú lemezkezelés (HDF) ■ C64 lemezkezelés hiánya ■ Kevés RAM ■ Óra hiányzik ■ Nincs DVI csatlakozás ■ Relatíve drága, 200 euró





Biró Szilárd interjú

AZ INTERJÚT KÉSZÍTETTE: HEVŐ

Az Erő van vele!

A BSZILI NICK EGYRE ISMERTEBB A NEXTGEN AMIGÁKAT NAPI SZINTEN HASZNÁLÓK KÖZÖTT. EGYÉB RENDSZEREKRŐL PORTOLT JÁTÉKPROGRAMJAI AZONNAL NAGY ELISMERÉST HOZTAK SZÁMÁRA. NÉPSZERŰSÉGÉT MI SEM MUTATJA JOBBAN, HOGY AZ AMIGA GAMES AWARDS 2014-ES SZAVAZÁSÁN AOS4, MOS ÉS AROS KATEGÓRIÁKBAN MINDHÁROM ESETBEN AZ ELSŐ ÉS MÁSODIK HELYEZÉST IS Ő HOZTA EL!



AM: *Szia, kérlek mutatkozz be!*

BSZILI: Biró Szilárd vagyok, jelenleg a 25-ödik évemet taposom, és szeretek Amiga rendszerekkel kontárkodni.

AM: *Mi volt az első számítógép, amivel komolyabb kapcsolatba kerültél? Melyik indított el a pályán?*

BSZILI: Az első saját számítógépem egy PC volt, amit '99 körül vettek a szüleim. Az egyetlen gép amit előtte kipróbáltam az unokatestvéremék „Robik" nevű szovjet ZX Spectrum klónja volt.

AM: *Mikor és hogyan kerültél kapcsolatba az Commodore gépekkel és az Amigával?*

BSZILI: A régi számítógépek mindig is érdekeltek. Először egy C64-et szereztem egy osztálytársamtól, aztán valamikor a 2000-es évek közepén vettem egy Amiga 500-ast kemény 500 Ft-ért. A 1084S monitort már nem úsztam meg ilyen olcsón, de így is megérte a dolog. Ez a gép még mindig megvan, de azóta már kicsit kibővítettem.

AM: *Mivel foglalkoztál az Amiga előtti időkben?*

BSZILI: Főleg Turbo Pascalban gyártottam DOS-os programokat. Ha nem szerzek be egy Amigát, akkor lehet, hogy most *(nagyon rossz)* text-mode demókat írnék.

AM: *Mi a véleményed arról, hogy sokan csak a 68000 rendszereket tartják Amigának. Mellőzik a klasszikus RTG rendszereket és a nextgent is. Gondolkodtál highend klasszikus rendszerekre kiadni bármilyen portot vagy saját fejlesztést?*

BSZILI: Valamilyen szinten megértem őket, az NG gépeknek hardveresen nem sok köze van a Commodore vonalhoz. Egy-két játékot *(például Hexen2)* megpróbáltam klasszikus gépekre is portolni, de a véletlenszerű Guruk elvették a kedvemet. Azért nem tettem le teljesen a dologról, mivel inkább a low-end gépeket szeretném megcélozni. Készülőben van egy saját fejlesztésem, a Catagon, ami egy Paragon nevű SoftDisk játék klónja.

AM: *Előbb lettél AROS fejlesztő, mint ahogyan AOS4 vagy MOS. Hogyhogy?*

BSZILI: Az AROS volt a legelérhetőbb számomra, mivel a meglévő gépemen is tudtam futtatni és teljesen ingyenes. Később amikor elkészült a MOS első Mac portja beszereztem azt is. Az OS4 gépek sajnos még mindig drágák, de páran összedobták nekem a pénzt egy Pegasos II-re.

AM: *Most milyen konfigurációkat használsz az Amigás munkáidhoz? És ha tehetnéd, mit használnál?*

BSZILI: Régebben egy Mac Mini G4-et *(a 32MB VRAM-os változat)* használtam MOS-el. Amióta megvan főleg a Pegasos II-t használom, mert azon fut az OS4 és a MOS is. PC-m is szoktam keresztfordítani, illetve az AROS-t is azon futtatom.



AM: *Több FPS alapú játékot portoltál a következőgenerációs rendszerekre. Tervezed folytatni a sort?*

BSZILI: Igen, de lehetőség szerint nem csak FPS játékokkal. Sajnos a jobb nyílt forrású játékok nagy része FPS, köszönhetően annak, hogy az id Software-en kívül más cég nem nagyon szokta kiadni a játékai forrását.

AM: *Mekkora munka és kihívás egy-egy komolyabb program vagy játék portolása az új Amiga rendszerekre? Milyen nehézségekbe ütköztél?*

BSZILI: Nem sok, csak beírom, hogy ./configure && make, és kész is :) Komolyra fordítva a szót ez teljesen a programtól függ. A legnagyobb probléma jelenleg a 3D gyorsítás terén van. Az OpenGL API mindegyik rendszeren elavult, ez a MOS és OS4 esetében a több mint 10 éves OpenGL 1.x-et jelenti. Tovább bonyolítja a helyzetet, hogy OS4-et sokan használnak Radeon HD kártyákkal, amivel

semmilyen 3D támogatás nincs. *(Szerk.: a 2015 április 1-én megjelent Warp3D-SI már támogatja ezen kártyák egy részét).* Ahol van 3D támogatás *(=RV280 GPU)* ott sem valami gyors. Az öregedő fordítók is egyre több fejfájást okoznak, főleg C++ programoknál. Több portot is jegelnem kellett emiatt *(falltergeist, VCMI, EasyRPG, stb)*.

AM: *Vannak jövőbeni port-terveid? Amit feltétlenül szeretnél áthozni nextgenre?*

BSZILI: Egyelőre a Qt5 port van kilátásban AROS-ra és MOS-re. Emiatt volt is némi felháborodás, de az OS4 verziót már alfkil elkezdte. Ha megint lesz ideje dolgozni rajta, akkor remélhetőleg egyesítjük erőinket. Na nem mintha ő sokat nyerne velem. :)

AM: *Tervezed saját ötleteidből saját programok készítését is, vagy maradsz a portolások mellett?*

BSZILI: Egyelőre túl sok portolnivaló van a listámon. A Free Pascal nagyon kecsegtető, majd meglátjuk hogy alakulnak a dolgok.

AM: *Milyen programokat / eszközöket használsz a programozói munkád során?*

BSZILI: Általában egy szövegszerkesztőt és parancssort, hogy melyiket az attól függ éppen milyen rendszer előtt ülök. Mostanában egyre gyakrabban szoktam PC-n cygwin alatt keresztfordítani, ha nincs kedvem a natív fordítókkal pepecselni. Klasszikus gépekre SAS/C-vel szoktam fordítani PC-n, vamos emulátorban.



AM: *Melyek a kedvenc klasszikus Amiga játékaid, demóid?*

BSZILI: A demo scene-t nem igazán követem, ami a játékokat illeti főleg a kalandjátékokat bírom. Beneath the Steel Sky, Secret of the Monkey Island, Flight of the Amazon Queen, stb.

AM: *Melyek a kedvenc nextgen Amiga játékaid?*

BSZILI: Az eredeti fejlesztések közül a Cherry Darling játékai elég jók, mind a játékélmény, mind a technikai megvalósítás szempontjából. A Wings Battlefielddel egyenesen csodát műveltek OS4-en.

AM: *Hogy látod az Amiga, AmigaOS és a vele kompatibilis rendszerek jövőjét hardver és szoftver szinten?*

BSZILI: A jóslás sosem volt az erősségem, de a közeljövőben nem hiszem, hogy nagy változások várhatóak.

AM: *Mi az a komponens, vagy képesség, ami nagyon hiányzik az AOS4 / MOS / AROS rendszerekből a minőségibb fejlesztések készítéséhez? Mit szeretnél, ha mielőbb lenne AOS4 / MOS / AROS alatt?*

BSZILI: OpenGL 3.x+, szálbiztos hálózati socketek, modern C++11 fordítók (GCC 4.7+).

AM: *Melyek azok a felhasználói programok, amelyek modern változata, vagy egyáltalán már a léte is megkönnyítené a munkádat az Amigás rendszerek alatt, de jelenleg nem elérhető.*

BSZILI: Egy debugger sokat segítene, mert a hibakeresés elég nehézkes szokott lenni. Az AROS-t lehet Linux alatt futtatni GDB-ben, de vannak olyan hibák amik csak natívon jönnek elő. OS4-en a Db101 ígéretes, de jelenleg áll a fejlesztése.

AM: *Ha van, mi a véleményed az A-Eon féle hardverfejlesztésekről és szoftverfelvásárlásokról?*

BSZILI: Ezek a leggyorsabb gépek OS4-hez, de a legtöbb ember számára megfizethetetlenek, főleg a magyar pénztárcákhoz mérve. Ha jól tudom a driverek terén is vannak még hiányosságok. A régi Amigás szoftverek újraélesztésével alapvetően nincs bajom, de szerintem először az OS4 fejlesztésébe kellene befektetniük.

AM: *Hogyan érintett a Hyperion „ideiglenes" csődje? Gondolkodtál az AOS4 platform elhagyásáról?*

BSZILI: Tekintve hogy a számomra fontos területeken (például 3D gyorsítás) amúgy sem volt kilátásban semmi fejlemény, nem ütött nagyon szíven a dolog. A platform elhagyása meg sem fordult a fejemben, a dolgok valószínű visszatérnek majd a normál kerékvágásba. Az már más kérdés, hogy ez jó vagy rossz…

AM: *Mi a véleményed a két (három?) nextgen tábor állandó háborúskodásáról (MOS / AOS4)?*

BSZILI: Máshol is lehet látni hasonló acsarkodást, ilyen az emberi természet. Sokan vallásosan ragaszkodnak a választott platformjukhoz, és minden kritikát személyes támadásként élnek meg.

AM: *Véleményed szerint milyen irányba kellene elmozdulnia az Amiga rendszereknek hardver téren (CPU, PCI-E, SATA stb., esetleg egyedi hardverek, kártyák, chipek)?*

BSZILI: A klasszikus rendszereknek valószínű az FPGA turbókártyák fogják meghozni a megváltást. Az NG rendszereknél egyszerre áldás és átok a bináris kompatibilitás a régi Amigás szoftverekkel. Többek között ezért is ragadtak benne a PowerPC architektúrában. Sajnos egy architektúra váltás a meglévő szoftverbázis kidobásával járna, amit nem biztos, hogy túlélne két ekkora rendszer.

AM: *Mik a jövőbeni terveid? Maradsz Amiga vonalon?*

BSZILI: Amíg van rá időm és örömömet lelem benne, addig egészen biztosan.

AM: *Van bármi, amit nem kérdeztünk meg tőled, de szeretnél még beszélni róla?*

BSZILI: Egyebet nem tudok elmondani.

AM: *Üzensz valamit a magyar Amiga közösségnek?*

BSZILI: Kösz a támogatást és csak így tovább.

BSzili weboldala
http://bszili.morphos.me

Utazás idősíkokon át: A középkor

A sötét középkor csatái és intrikái közé csöppenünk időutazás rovatunk segítségével

2. rész

Conquests of Camelot



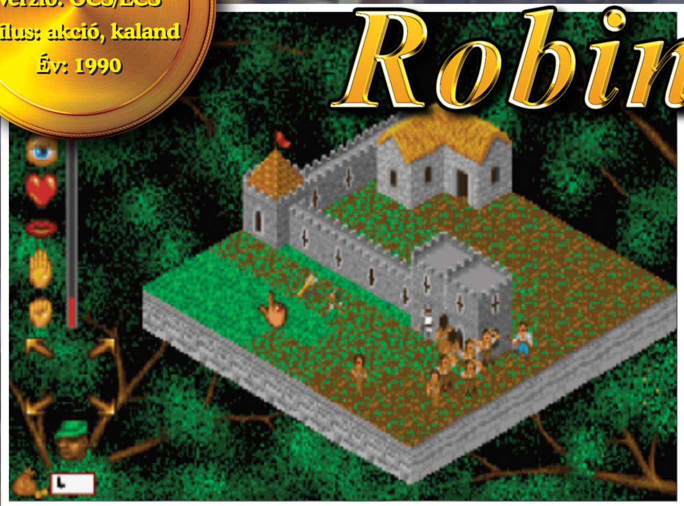


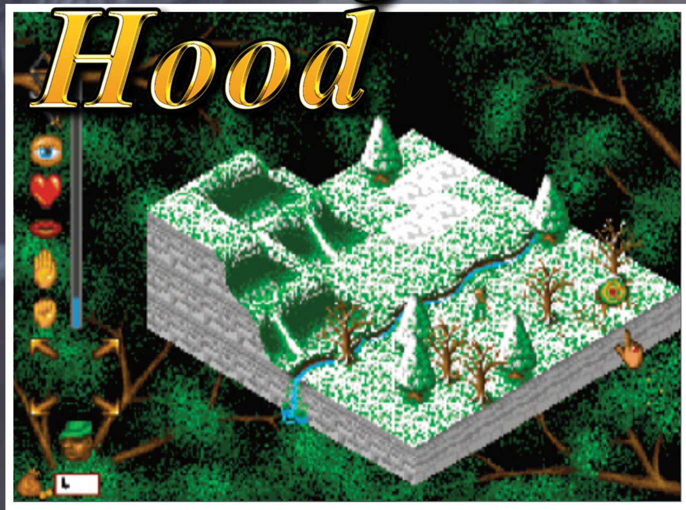
Kiadó: Sierra On-Line
Verzió: OCS / ECS
Stílus: point'n'click
Év: 1990

Ebben a műben egy point'n'click kalandjátékot tisztelhetünk. Mint az a címéből is jól látható, az Arthur mondakörhöz tartozó cselekménysorozat vár megoldásra. A stílust kedvelőknek bizonyára hosszú, szórakozással eltöltött órákat jelentett ill. fog jelenteni, azonban a 16 színű grafika minden Amiga esetében kissé kiábrándító. Ettől függetlenül a játék igazán jó, a történet szórakoztató, könnyű ráhangolódni a történésekre. Akit zavar azonban a képi megjelenés ilyen jellegű spártai egyszerűsége, inkább keressen mást.

Adventures of Robin Hood

Kiadó: Millenium
Verzió: OCS/ECS
Stílus: akció, kaland
Év: 1990





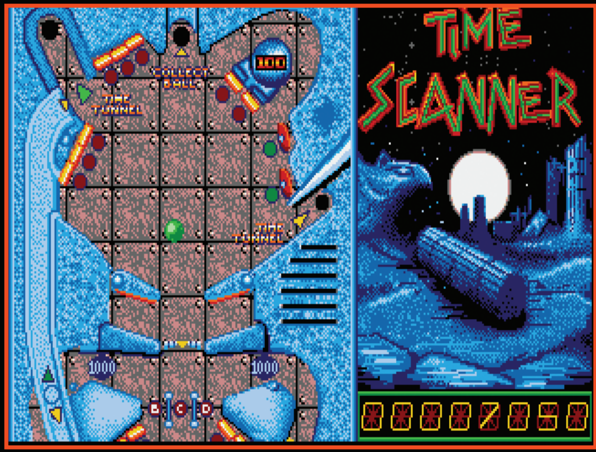
A program már a megjelenésekor nagy kedvencem volt. Az izometrikus megjelenítés, a sajátságos humor, valamint az érdekes szereplők és maga az „élő" környezet, ahol a cselekmény bonyolódik, egyedi atmoszférát biztosítanak. Nehéz elhinni, hogy ilyen igazi, eredeti játékok annak idején egy mágneslemezre voltak rávarázsolva. Onnan indulunk, hogy épp földönfutóként poroszkálunk Nottingham vidékén, nem messze szülői várunktól. A családi birtok értelemszerűen idegen kézben, népszerűségünk, mint olyan nem létezik. Ebből a cseppet sem előnyös helyzetből kell feltornáznunk nyerő helyzetbe magunkat, hogy végcélunk, a szülői kastély visszafoglalása kivitelezhető legyen. Kalandozásunk során meg kell nyernünk a közembereket, kifosztva gazdagokat (meglepő módon) illetve a történet pár kulcsfiguráját magunk mellé kell állítani. Nem kevés tennivaló vár ránk, de a szórakozás garantált.

Reynolds

Time Scanner

1989, Activision, OCS/ECS

Az Activision égisze alatt jelent meg Amigán 1989-ben a Time Scanner című flipper. A Sega játékát licenszelték, de a konverzió nem sikerült túl jól, amit mutat az is, hogy 67, illetve 71%-ot kapott újság teszteken. A különböző idősíkokat ábrázoló négy játéktérre még nem is lehetne igazán panaszunk, minden megvan rajta, ami egy átlagos pályához kell, de a grafikai kivitelezés egy alom borz. A golyó zöld, illetve minden pályaelem színe a diszharmóniát sugározza. A játék alatt hallható zene engem katonai indulóra emlékeztet, de akár Kárpátia dal is lehetne. A golyó mozgása meglehetősen *„darabos”,* esetlen, nem sikerült eltalálni a megfelelő fizikai modellt. **ADSR**







FLIPPEROLÓGIA



Power Pinball

1990, Karmasoft, OCS/ECS

Sajnos ez a játék sem kaphatta volna meg a *„minden idők legjobb Amigás flippere”* címet. A hangok még a *„szódával elmegy”* kategóriába tartoznak, csörög-zörög-pittyeg ahogy kell, de a grafika hagy némi kívánnivalót maga után. Látszik, hogy nem ez volt a készítő fő erőssége. A programot ugyanis egy ember készítette, így afféle házi tákolmányként is felfoghatnánk, mégis van valami, ami kiemeli a többi hasonló munka közül. Tony Scott, a produktum elkövetője ugyanis egy meglepően sok beállítást lehetővé tévő pályaszerkesztőt is készített, így akár teljesen saját pályát is építhetünk vagy akár új küldetéslemezt is összerakhatunk. Az alapjátékok talán nem, de a saját magunk által elkészíthető játéktér talán elég volt ahhoz, hogy pár órát eltöltsön vele az ember. Főleg 1990-ben, amikor még ráértünk ilyesmire ;-)! **ADSR**



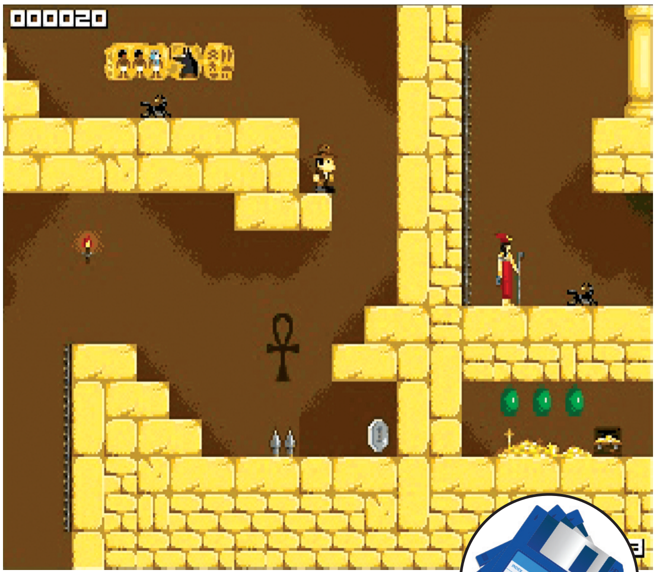


ÉRKEZÉSI OLDAL



Smurfs Rescue

Hippoonios fedőnevű külhoni Amigás társunk kreációja ez a játék. Szerkesztővel készült, ahogy emberünk egyik korábbi produkciója is, ez a grafikai elemek mozgatásán sajnos igencsak látszik. Elvileg ECS grafika, de gyengébb gépeken idegesítően lassú játék. Feladatunk törptársaink kiszabadítása, kellemesen megrajzolt világban, A zenei aláfestést egyéb programokból összegyűjtögetett dallamok oldják meg. Sajnos a Smurfs jogtulajdonosai jelenleg perlik a készítőt szerzői jogok megsértése miatt, így a játék tudomásunk szerint nem elérhető a neten. Bár, ami egyszer ott megjelent, nehezen tűnik el örökre… ;)



Solid Gold

Mászkálós őrület, egyenesen egy lemezen, Amiga 500-ra. Ez végre nem szerkesztővel készült, ami remekül látszik. low-end gépeken is kiválóan fut, igazi békebeli hangulatot áraszt az egész játék. Hősünk afféle Indiana Jones módjára a világ számos pontján száll szembe a sok rátörő ellenféllel, hogy begyűjtsön mindenféle régiséget. A bejárható helyszínek között szerepel London, Tikal (Guatemala), Egyiptom, illetve Babilónia a Közel Keleten. Klassz zenék, jó hangeffektek, átgondolt történet és remek játszhatóság. Az utóbbi idők egyik remek példája az olyan jó játékoknak, amik nem igényelnek gigahertzeket és egyéb űrtechnikát. A legszebb, hogy ingyenesen letölthető a ware.



Ultimate Maze

Ultimate Maze, Death Mask 3D, Didi t came from the desert. Ez a három játék tulajdonképpen egy és ugyanaz: a Gloom. Új grafikus készlet, ellenfelek, de a játékstílus a jól megszokott. A Death Mask a 90-es évek közepén futó Doom-láz egyik (sokak szerint) csalódása, lévén fix lépésekkel és forgásokkal operált, ellenben ECS és AGA verzió is kijött belőle. Mivel anno már a Fears és a Gloom uralta a terepet, érthető volt hogy ez az „FPS" keveseket fog meg. Nos a Gloom-ra alapozva már lényegesen másabb a helyzet! A DICFD a Cinemaware klasszikusára alapoz, (rajz)filmszerű grafikával és hanghatásokkal, a szétkonfigurálhatóság és a jó játékélmény pedig már a Gloom készítőinek érdeme.



Multiracer

Hogy a NextGen-nel rendelkezők se maradjanak kedvcsináló nélkül, álljon itt egy eredetileg Win/Mac/Linux rendszerekre fejlesztett játék. Hála BSzili áldásos tevékenységének, ebből a játékból már OS4, AROS és MOS verzió is létezik. A játékban különböző helyszíneken a Keleti Blokk csodáiból válogathatunk és küzdhetünk meg önmagunkkal, vagy játékostársakkal. Egy gépen. Hiába na, a többjátékos, neten keresztül játszós őrületek még nem érintették meg a számítástechnika általunk képviselt területét. Egészen elfogadható játék közben a grafika, remélhetőleg a napjainkban divatos folyamatosan frissülő verziók további lehetőségeket is adnak majd.



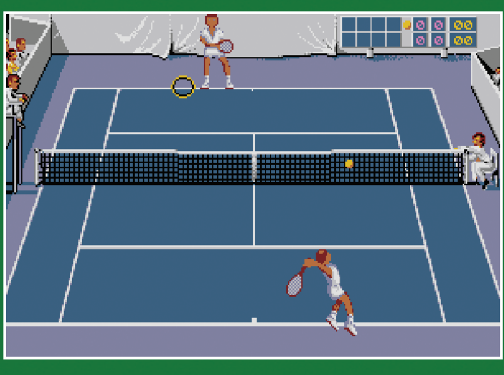
Az utóbbi idők tendenciája azt mutatja, hogy annyi bemutatásra váró program van, amit vagy szeret kis csapatunk, vagy csak megismerni és megismertetni akar, hogy egészen elmúltak az egy-egy programot alaposabban kibontó írások az oldalainkról. Ezt a kezdődő hiányt most ismét egy sportprogrammal szeretnénk hát mérsékelni, így egy eddig nem említett sportág, a tenisz egyik legjobb szimulációját vesszük közelebbről szemügyre.

A programot a Blue Byte fejlesztette a UBI Soft pedig kiadóként segédkezett és Pro Tennis Tour II néven is ismeretes. Hogy miért a második részt vizsgáljuk meg, elárulhatom, hogy az első rész a belépő szint, ez a második pedig sok kedvező apró finomítást hozott. De lássuk, miről is van szó. Tenisz meccseket tudunk játszani, különböző számú (1–4) játékossal, megadható egyéni képességekkel, személyes értékekkel fejlesztett karaktereinket alkalmazva, különböző anyagminőségű pályákon, akár nagy bajnokságokat is lemodellezve.

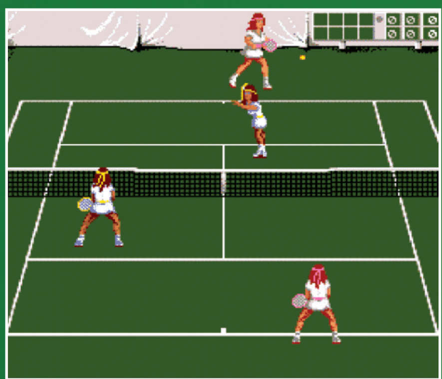
A program számos beállítási lehetőséget biztosít, azonban míg ide eljutunk, máris feltűnhet egy igen fontos tény, nevezetesen, hogy a játék merevlemezről is futtatható, mi több, tetszőleges helyre installálható. Persze ez még a WHDLoad megjelenése előtt bírt igazán jelentőséggel, de ha vannak olvasók, akik 1.3-as Kickstarttal is használnak merevlemezt, úgy nekik ez nem elhanyagolható szempont.

A játék indításkor egy gyönyörű kupa grafikájával és egy remek főcímzenével fogad minket, ahonnan gyors gombnyomást követően máris a főmenüben találhatjuk magunkat. Itt a különböző menüpontok 2×3-as mező alakban elrendezett gombok segítségével érhetők el. Lehetőség van megadni a játék típusát, amely lehet egyéni, páros, francia és gyakorló. Itt érdekes lehetőség, hogy 1:1 és 2:2-es küzdelemben is részt vehetünk, sőt 2:1-es felállás is választható, de akár adogatógéppel is gyakorolhatunk.

Az egyes előre megadott fiktív karakterek természetesen módosíthatók, amely módosításokat a program el is tárol, így szép fejlődési utat lehet befutni, ha kellően kitartóak vagyunk. Itt nem mellesleg egy kisebb hiba is van a játékban, ami leginkább a programozók figyelmetlensége, semmint véletlen bug. Ez nem más, mint a billentyűzetkiosztás, ugyanis mivel francia csapat fejlesztette a programot, számukra nyilván logikusan a francia keymap szerint működik a billentyűzet. Értelemszerűen ez a karakterek nevének megadásakor okoz némi fejtörőt, hiszen az unalomig ismert QWERT-rendszer helyett AZERT-et kapunk, és ez csak a jéghegy csúcsa, mivel meglehetősen sok billentyű van felcserélve. No és persze nincsenek magyar karakterek sem, ahogy az lenni szokott.



A karakterünk egyébként meglehetősen sok szempont szerint tuningolható. Első lépésként megadható, mennyire összetett módon hagyjuk érvényesülni, így amatőr, haladó és profi – előre kalibrált szintek – mellett egyéni értékekkel felruházva is küzdhetünk vele győzelemért. Ezek mellett kiválasztható az erőnlét, állóképesség, tenyeres-fonákütés, valamint a röpte és a lecsapás ereje is. Ezek egyébként érdekes módon úgy vannak meghatározva, hogy a játékstílusunk gyönyörűen beállítható, így a középértékről induló jelzőcsíkokhoz hozzáadni is tudunk, de rögtön elvenni is, így ha nem játszunk röptével, akkor onnan tudunk tapasztalati pontot venni és például az erőnlétet még jobban megtámogathatjuk. Ha kitaktikáztunk magunkat kedvünkre, elmenthető frissen alkotott játékosunk, ezt a program automatikusan oda oldja meg, ahol az indításkor volt megtalálható.



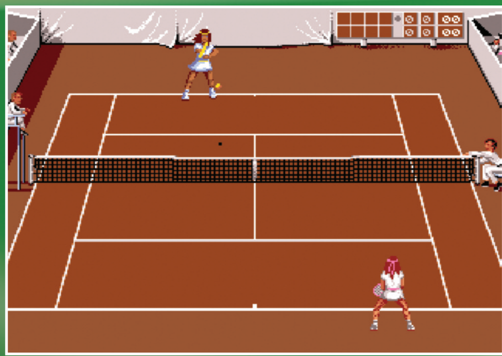
A főmenüben van lehetőségünk még az adott év *(1990)* naptárát végigbogarászva eldönteni, hogy melyeken szeretnénk indulni, akár az egész versenyévet is végigküzdhetjük. A különböző versenyek eltérő díjazásúak, függően attól, mennyire rangos eseményről is van szó, így a szerényebbtől az igen komoly nyereményeket garantáló meccsekig számos alkalommal mérhetjük össze tudásunkat a többiekkel.

Végül, ha minden nekünk tetsző részletet beállítottunk, kezdődhet is a küzdelem. A pályát az egyik játékos háta mögül látjuk. Meglepő módon az irányításban ez egyáltalán nem okoz zavart. Mondjuk sokat segít azon egyszerű tény, hogy mindegy, szemből vagy hátulról látjuk-e teniszezőnket, ha balra mozdítjuk a joyt akkor balra, ha jobbra akkor pedig jobbra fut figuránk. Nehézségi foktól függően egyébként sok terhet levehet a játék a vállunkról, hiszen a legkönnyebb fokozat kiválasztása esetén nincs semmi teendőnk, mint a tűzgombot a megfelelő időben megnyomni, hogy a többit *(labda elütésének iránya, ereje, íve, új ütés pozíciójának megválasztása)* mind elvégezze helyettünk. Persze ez meg is oldja a hangulatot, így aki ténylegesen élvezni akarja ezt a játékot, az nem áll meg addig, míg legalább profi szintet beállítva le nem tud játszani egy 6–8 ütésből álló labdamenetet. Az irányítás egyébként a következőféleképpen hat: szerva esetén a tűzgomb nyomva tartására hősünk feldobja a labdát, amelynek várható érkezési helyét egy dinamikusan mozgó karika szemlélteti az ellenfél térfelén. Ezt kell a megfelelő területbe irányítva kiválasztani az eddig nyomva tartott tűzgomb elengedésével. Ekkor, ha jól csináltuk, a labda sikeresen megérkezik a másik térfélre. A szerva fogadásához kb. oda kell állni, amerre az várhatóan haladni fog, és figyelve az időzítésre a tűzgomb segítségével próbálhatjuk meg visszatuszkolni a labdát a hálón túlra. Némi rutin elsajátítása után kitapasztalható, hogy ha a gomb megnyomásával egy időben a kart is mozdítjuk, akkor különböző módon történik meg az ütés, így tudunk irányított ütést, magas labdát vagy lecsapást is kivitelezni.

A hanghatásokat érdemes még említeni. Az ütések, labdapattanások hangja kimagasló, a játékot vezető bíró hangja kellően atmoszférikussá teszi az élményt.

Összességében tehát egy szinte tökéletes játékot kaptunk, amelynél talán csak a billentyűzet probléma ront valamelyest az összhatáson.

Reynolds



ÉRTÉKELÉS

A500

GRAFIKA	4 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	5 PONT

Erősségek
+ Szép grafika, kidolgozott mozgás
+ Remek hangeffektek

Gyengeségek
– AZERT billentyűzet beállítás

Cherry Dar

Az elmúlt időszakban több látványos, az unásig ismert port mellett megjelent Amigára pár szépen kidolgozott játék is. Beszámoltunk múltkor egy rövid oldalon a Voxelnoid című arkanoid klónról, de más játékok is elkezdték felpiszkálni a kíváncsiságunkat, hogy az eleddig ismeretlen Cherry Darling csapatról tulajdonképpen mit is kellene feltétlenül tudnunk. Különösen indokolta ezt egy előzetes videó a csapattól, amely egy arcade repülős lövöldözés élményét villantja meg előttünk, lelkes felhasználók előtt. Lássuk tehát, mire számítsunk velük kapcsolatban.

AM: *Kérlek mutasd be röviden a csapat tagjait.*
CD: A Cherry Darling két vezető tagja Daniel „Daytona675x / Inqui" Müßener *(37 éves, feladatai a koncepciók és a kód)* és Markus „H2o" Kunkel *(40 éves, a design-ért, koncepciókért, grafikáért és webdesign-ért felel)* Függően az egyes játékok igényeitől egyéb résztvevők is érintettek, ha zenéről, hangeffektusokról vagy kiegészítő grafikákról van szó, *(például Daxx, Triace, Lycan, WOTW, Teis, WODK, Brainbox, DSM, sk!n)* de tesztelésben ugyanúgy *(AmigaGuru, Yasu, tommysammy, BSZili és további barátok, családtagok)*.

AM: *Milyen Amigás múlttal rendelkeztek, fejlesztéseket illetően, vagy akár csak valamely modell használatát tekintve?*
CD: Markus igen ismert tagja az Amiga demoscene-nek évtizedek óta, tagja volt a Rebels-nek és a TRSi-nek, újabban pedig a Revision segítője. Jó pár kiváló scene demóban közreműködött. Daniel-nek nincs múltja a Scene-vonalon. Megtanult Amigán és C64-en programozni majd újra-felfedezte rajongását az Amiga iránt kb. három évvel ezelőtt, mikor tudomást szerzett a NG rendszerek létezéséről.
A csapat többi *„szabadúszó"* tagjai a demoscene-ből ismertek és különböző módon vannak valamilyen kapcsolatai korábbról az Amiga világából.

AM: *Melyik, általatok készült fejlesztés az, amelyre egyénileg vagy csapatszinten a legbüszkébbek vagytok?*
Daniel: Azt mondanám, legbüszkébb az NG Amigákra portolt Cope-Com nevével is fémjelzett Battle Squadron feljavított, bővített verziójára vagyok a legbüszkébb.
Markus: Talán nem a büszkeség a jó kifejezés, de amit a legjobban kedvelek, az a kártyajátékunk. Bár hamarosan újabbak jönnek... Összességében persze büszkék vagyunk minden munkánkra ami megjelenik :) És talán az Ace of Hearts az egyik, ami a legjobban igazodik ehhez, mert ennek a legprofibb a megjelenése a kiváló minőségű CD dobozával.

AM: *Miért döntöttetek az Amiga és vele kompatibilis platformok támogatása mellett?*
CD: Azért, mert szeretjük az Amigát, támogatni szórakoztató. No meg persze azért is, mert képesek vagyunk rá. Amikor Daniel fejlesztette a Battle Squadront a Cope-Com számára, használta a saját kompakt C++ frame-work-jét hogy támogatott lehessen vele minden NG Amiga rendszer. Azóta igen könnyű számunkra hogy minden játékunk Amiga támogatottságot is kapjon, ez egészen addig megoldható amíg a játék funkcióit, jellemzőit a megcélzott OS támogatja. Ez annyit jelent, hogy minden 2D-s programunk lefordítható minden rendszerre, minden további módosítás, igazítás szükségessége nélkül. A 3D-s programoknál más a helyzet, az AmigaOS4 RadeonHD rendszerek eddig nem voltak támogatva,Persze néhány játék működik Wazp3D használatával, de persze ez sajnos nem mentes a grafikai hibáktól.

AM: *Melyik volt a legsikeresebb Amiga játékotok? Mikor értékelitek valamelyiket sikeresnek? Hogyan teljesítenek az Amiga release-ek összehasonlítva más rendszerekkel?*
CD: Sikeresnek, mármint financiálisan? Ace of Hearts. Hozott akkora bevételt, hogy kompenzálja a CD gyártás költségeit. Ettől függetlenül viszont... Leszámítva a dicsőséget és szórakozást, nincs siker. Az eladások alacsonyak, az adományok még ennél is kisebbek. Úgy véljük, egyszerűen nem elvárható pénzügyi eredményesség a jelenlegi Amiga-piacon. A VoxelNoid és a VoxelBird egyaránt demopartin lett kiadva, mindkettő első helyezést ért el a vetélytársakkal szemben. Ezt ítélhetjük mindkét esetben sikernek.

AM: *Bemutatnátok a Wings Battlefield – Duel Edition c. játékotokat részletesebben? Igazán ígéretes produkciónak látjuk. Mik azok a főbb jellemzők, amelyek akár még nem szerepeltek a korábban megosztott rövid videóban sem?*
CD: A Wings Battlefield egyfajta modern változata a C64-es ACEII című játéknak. A *„pilóta mögül"* nézőpontot a Cinemaware Wings játékából vettük át, azonban itt a hangsúly csak és kizárólag a földközeli szemtől-szemben párharcon van komplex domborzat fölött ahol sok szikla segít elbújni, stb. Mivel akár négyen is játszhatják egyszerre, a játék hangulata leginkább a Bomberman csatáira emlékeztet. Gyakorlatilag minden fontosabb tulajdonság be lett mutatva a játékról a videóban: egyszerre akár négy játékos egy időben, játékos profilok, CPI által irányított gépek, procedurális pályatervező, online toplista, TATE mód *(a monitor 90 fokos elforgatásával jobb átláthatóság érhető el főleg több játékos módban),* FSAA azaz Full Screen AntiAlias, amennyiben a GPU képes rá, natív támogatás RadeonHD kártyáknak OS4 alatt 3D driverek nélkül, lokalizáció *(szeretne valaki magyar fordítást csinálni? – Reynolds az AM-től megtette, pipa! – szerk. a tördelő ;)*

AM: *Mi lesz a minimum / maximum / javasolt konfiguráció a játék futtatásához (CPU, grafikus kártya, OS verzió, stb.)? Lehetséges lesz a futtatása akár egy CyberstormPPC / CyberVisionPPC párossal, vagy még a mA1 is gyenge lesz az elindításához?*
CD: A játék számos beállítási lehetőséget biztosít, így még gyengébb CPU is elég lehet hozzá. AROS: x86, 3D-s kártya, MorphOS: 3D kártya. AmigaOS4: a microA1 elégséges lehet, de szükséges egy RandeonHD vagy Radeon Warp3D kompatibilis grafikus kártya. Nem várható, hogy menni fog Classic Amigán, legalább is nem lesz játszható. Néhány textúra igen nagy, és ezekből lesz jó pár. Persze ezeket le lehetne méretezni, de akkor kimondottan rondán néznének ki. a polygonszám is igen magas ezek leredukálása a minimumra kétséges, hogy megfelelő, ha egyáltalán működni fog. Nem tudjuk kipróbálni, így nem tudunk ígérni semmit. Egyébiránt nincs más verzió tervben, ez csak Amigára jelenik meg :)

AM: *Lesz esetleg olyan verzió, ami LAN-on keresztül biztosít egyidejűleg négynél több játékos számára küzdelmet, mint egy kis World of Warplanes, különböző repülőkkel, választható térképekkel? a pályatervező a játékkal egyidejűleg jelenik meg, vagy később lesz csak elérhető?*
CD: Most nincs tervben LAN / WAN opció. Ez egyszerűen túl sok munkát jelent, hogy 100 %-osan megfelelő legyen. Ha a játék sikeresnek bizonyul, valószínűleg kibővítjük ezzel később. *(Ez a funkció azóta megvalósításra került :)*. Habár, ahogy mondtuk, egyszerre akár négyen is játszhatnak osztott képernyőn egyidejűleg. Egy procedurális editor része lesz a játéknak, ez hasonlatos a Lotus III szerkesztőjére. Ugyanúgy mint abban, a pálya beállításai konvertálva vannak alfanumerikus stringekre, ezáltal könnyedén megoszthatóak a játékostársakkal. Nem lesz többféle repülőgéptípus, de a repülők és játékosok színe szabadon állítható.

AM: *Igaz, hogy a játék engine-je nem Warp3D-t, hanem Composition-t használ a megjelenítéshez? Miért született ez a döntés? Milyen teljesítményt vártok ettől a Warp3D-vel szemben?*
CD: Az engine képes mindkettőre. Van W3D verzió azokra a rendszerekre, ahol ez támogatott, de van egy speciális build, ami ehelyett Composition-t használ. Minden OS4 felhasználónak, aki igen költséges új hardvert vesz, de még várja a három éve ígért 3D driver-eket, szeretnénk megadni a valódi, natív 3D játékélményt a RadeonHD konfigurációkon, amiket vásároltak. A compositing segítségével legalább egy kis hardveres támogatást tudunk elérni filtering / blending rutinoknál.
A teljesítmény egyébként a RadeonHD-ken jelenleg jobb, mint a Warp3D-támogatott gépeken, mint például a Radeon 92xx kártyákon. Ez két dolog miatt van így, egyrészt a Warp3D *(vagy R200 driver, ki tudja)* lassú, MorphOS-sel ugyanez a hardver körülbelül kétszer gyorsabb. Másrészt, a Warp3D bugos. Ezt kikerülendő, lassabb render-módot kell használnunk. Végezetül pedig, a RadeonHD GPU-k igen gyorsak, még az igen limitált Compositing api sem tudja megölni a teljesítményüket ;)

AM: *Mikor várható játszható demó?*
CD: Ha kész lesz :) Remélhetőleg 2015 első negyedévében. Mivel azonban már eddig is kintebb toltunk egy határidőt, inkább nem mondanék konkrét dátumot. a feladataink maradék 10 %-a leköti az időnk 90 %-át. Ez, illetve pár személyes probléma hátráltatott minket.

www.cherry-darling.net

ling interjú



AM: ***Mikor várható a teljes játék megjelenése, mi a tervezett ár? Lesz dobozos verzió is, vagy letölthető lesz közvetlenül a Cherry Darling weboldaláról?***

CD: Ugyanakkor fog megjelenni, amikor az ingyenes játszható demó. Még nincs eldöntve, lesz-e dobozos verzió. Az sem dőlt még el, milyen áron lesz megvásárolható. A letölthető verzió kb. 20 Euro, a dobozos pedig 30 Euro körül lesz kapható.

AM: ***Hogyan látjátok az Amiga, az AmigaOS illetve a kompatibilis NextGen rendszerek jövőjét?***

CD: A mi véleményünk szerint a NextGen megmarad annak, ami most: szűk piaci szegmens hardcore, keményvonalas Amiga fanoknak. Nem tételezzük fel, hogy valamikor is akár csak megközelíti a mainstream rendszereket, vagy versenyre kelhet velük. Sem az elérhető programok száma, sem az OS jellemzői, mint például a multicore támogatás, sem a felhasználók száma alapján.

Bár ez úgy hangozhat, mintha sötét jövőt látnánk, nem gondoljuk, hogy ez lenne a helyzet, ez csak a mi realista megítélésünk: szűk piaci réteg és az is marad. Mindenesetre a NG Amiga rendszerek szórakoztatóak és azok is maradnak. Hisszük, hogy ez így is marad a következő jó pár évben, míg az utolsó Amigás el nem múlik ebből a világból.

Boldogabbak lennénk persze ha pár modernebb technika, mint például az OpenGL/GLSL teljes támogatottsággal jelen lenne egy napon, De még egyszer, a móka része talán, hogy csináljunk olyan dolgokat, amik ilyen limitált rendszeren is működnek.

Bárhogy is, a NG Amigák jövőjét az biztosítja, ha van beszerezhető hardver. Elérhető árú hardver. Ebből a szempontból az AROS biztonságban van. A MorphOS hardverek legalább elérhetőek, remélhetőleg a régi PPC Mac-ek sosem kopnak el. Az AmigaOS4 már más történet. A legolcsóbb rendszerek is igen költségesek. Reméljük, a mi fejlesztői rendszerünk sosem hal meg... Az A-Eon gépei őrülten drágák, nem igazán értjük az okát ilyen fejlesztéseknek. Igen, nagyszerű gépek, ez nem kérdés, de 3000 Euros árért? Szó sem lehet róla. Az ACube az új Sam460CR-el jó úton jár – még mindig húzós, de legalább elfogadható, ha mérlegeljük, milyen kicsi a piac.

Ebből következik, hogy amíg az OS4 hardverek ára nem esik szignifikánsan, vagy míg nem lesz portolva olcsóbb hardverekre mint például a PPC Mac-ek, addig úgy véljük, az OS4 jövője a legkevésbé fényes. Ugyanígy, a legtöbb akadály is itt van jelenleg, többek között a rossz grafikus driver helyzet miatt. Remélhetőleg ez hamarosan rendezve lesz, minél előbb, annál jobb. A RadeonHD 4650 és 5450 a fejlesztői gépünkben kezd berozsdásodni. :)

AM: ***Szerintetek mi az a kulcs-komponens, ami hiányzik az AOS / MOS / AROS rendszerekből, hogy lehetőség legyen kimagasló minőségű alkalmazások fejlesztésére? Mit kérnétek a Hyperion-tól és / vagy A-Eon-tól a következő időszakban?***

CD: A 3D támogatás bosszantó hiánya. Igazi *„show-gyilkos”*. Őszintén szólva még a Compositing 2D API is meglehetősen rossz. Számos hiba *(például áttetszőségnél R200-on 16 bites módban, fagyás, ha adott számú háromszögnél többet adsz Composite Tag-be)*, bizonyos tulajdonságok hiánya *(nincs multiplicative blend, multitexturing, vertex színek, sem normalizált textúra koordináták – meg kell adj valódi textúra dimenziókat ami totál ostobaság, hiszen bonyolítja a dolgod ha textúra-méretet akarsz változtatni)*, és persze nincs konzekvensen textúra ismétlés sem, *(ami mindent tönkretesz bizonyos szituációkban)*, és még sorolhatnánk. Néha tényleg felteszed magadnak a kérdést, hogy olyan ember, aki ezt tervezte, próbált-e bármit a valóságban belőle, nem csak valami sima 3D Hello World alkalmazást. Már küldtünk több bug-report-ot és kívánságlistát a Hyperion-nak. Eredmény: nem lett fixálva egy hiba sem, a kéréseinket elutasították. Habár azt is visszajeleztük, hogy a W3D elavult, *(ami egyébként oka volt a további visszajelzések elhagyásának)* a helyzet most mégis változott, ha megnézed az AmiStore-t, már nem annyira őskori, tehát meggondolhatták magukat ebben a kérdésben. Talán azt is eldöntötték, hogy frissítik, bővítik a Compositiont is, ki tudja. Amennyiben a következő SDK frissítés tartalmaz pár kedves meglepetést, már igazán hálásak leszünk!

A MOS és AROS nem szenved ilyen masszív hiánytól, legalább is semmi olyantól, ami nekünk kell.

Persze ez attól is függ, mik számodra a minőségi alkalmazások. Ha a legújabb AAA játékokat várod, vagy a Unity 3D-t, azokat nyugodtan felejtsd el.

Vársz több nyílt forrású alkalmazást, mint a FireFox? Persze, ez lehetséges, egész biztosan, hisz minden NG rendszer képes rá, vagy közel van hozzá, hogy képes legyen kezelni ilyen port-okat.

Vagy több jó minőségű játékot vársz tőlünk, vagy más kis fejlesztői csoporttól? Meglesz!

AM: ***Mik azok az alkalmazások vagy eszközök, amik segítenék a munkátokat ha azok, vagy a naprakész modern verziójuk elérhető lenne AmigaOS alatt? Mi kellene Nektek hogy teljes egészében Amiga rendszerekre álljatok a fejlesztéseitek során?***

CD: Használtunk és használunk Photoshopot és RAD fejlesztői rendszereket, amiket nem akarunk feladni. És még akkor is, ha ezek, vagy ezeket teljes mértékben kiváltó alkalmazások varázsütésre megjelennének NG Amigákon, miért kéne megtennünk egy ilyen lépést? Minden fejlesztői eszközünk kiválóan működik Windowson vagy OSX-en, nem kellenek Amigák ilyen feladatokra. Amigákra csak azért van szükségünk, hogy élvezzük és teszteljük, játsszuk a végleges játékokat.

Aszerint választunk, hogy mi a legjobb egy feladatra. Fejlesztésre és munkára más rendszerek és cross compiler-ek. Végül, de nem utolsó sorban ez produktivitás kérdése. Fejlesztésekhez kőkemény rendszer kell nekünk, amit nem kell újraindítani, valahányszor elkövetsz valami hibát. És ez olyasvalami, amit az AmigaOS tervezéséből eredően nem biztosít. Amíg tehát az AmigaOS nem garantálja ugyanazt a stabilitást mint a mainstream rendszerek, buta dolog lenne a váltás. A végeredmény kevesebb játékot jelentene tőlünk. Szerencsére ez nem kérdés.

AM: ***Van tervetek a Wings Battlefield DE megjelenését követő időszakra?***

CD: Van két játékunk, ami majdnem kész csak pályák és pár apróság, finomhangolás hiányzik. Először azokat fogjuk befejezni, mielőtt továbblépünk. Másrészről viszont közeleg a Revision 2015. Talán ismét kiadunk egy új kis játékot akkor, de ennek feltétele hogy a Wings addig elkészüljön.

AM: ***Szeretnétek megosztani még valamit a magyar Amigás közösséggel, az olvasóinkkal?***

CD: Vannak barátaink Magyarországról, akik mindig segítettek minket minden lehetséges módon *(demo scene és játékfejlesztésben egyaránt)*. Nem tudunk mindenkit külön, név szerint említeni, de hadd küldjünk egy nagy *„Helló, köszönjük!”*-öt a magyar zenészeknek a Strayboom-ba, akik hangokat és zenéket adtak nekünk több játékunkba, bár ezek még nem jelentek meg. Elnézést kérünk érte, de *„a tűrés még nem megbocsátás”*. És nagyon köszönjük a segítséget BSzilinek, aki ellátott minket egy friss AROS cross compiler-rel.

Köszönjük továbbá Neked az interjút, és az olvasóknak, hogy elolvasták azt. :)

Reynolds







Wings Battlefield

Százéves harctéri izgalom új köntösben!

Exkluzív

Megvan úgy huszonnégy éve is már, hogy a Wings című játék feltűnt az Amigák monitorain. A filmszerű cselekmény és az egész jó sebességgel futó 3D-s játékmód gyakorlatilag mindenki emlékezetébe beírta magát. Érthető, hogy a program Kickstarteren indított kalapozását is egy esetleges remake elkészítésére igen sokan kísérték figyelemmel. Van azonban egy fejlesztőcsapat, akik nem csak figyeltek és vártak, de nekirugaszkodtak a saját verziójuknak, amely több szempontból hasonlóan korszakalkotó, a legendás elődhöz méltó módon.

Minthogy a fejlesztés lassan révbe ér, elmondható, hogy kivételes helyzetben van újságunk több szempontból is. Egyrészt sikerült megállapodni a Cherry Darling képviselőivel, hogy teljes exkluzivitást kapunk, így a világon először mi, az Amiga Mánia kaptunk béta verziót a kipróbálásra! Nem kisebb tényező számomra az sem, hogy vállalhattam és megcsinálhattam a játék egészének magyar nyelvre fordítását, így számos más nyelv mellett magyarul is kommunikál a program! Végül, de nem utolsó sorban sikerült elérni, hogy egy manapság joggal várt funkcióval kibővüljön az őrület, ez pedig nem más, mint a hálózatban játszás lehetősége!

De kezdjük az elején. A Cherry Darling csapat nyilvánvalóan szereti a kihívásokat. Ennek is köszönhető, hogy olyan rendszeren vállalták egy komplex, 3D-s grafikai megvalósítással működő arcade szimuláció megalkotását, amely nem rendelkezik elfogadható módon működő 3D-s API-val. Ahogy a vesztésre álló kapitány fogalmaz a sorsdöntő meccs utolsó perceiben, miszerint innen szép nyerni, a CD is úgy döntött, szembefut minden nehézséggel és megcsinálja a lehetetlent. Tavaly novemberben jelent meg egy promo videó, amelyben először mutatta meg a játékok a csapat. Nos, megállapítható, hogy hiánypótlás a javából a munkájuk.

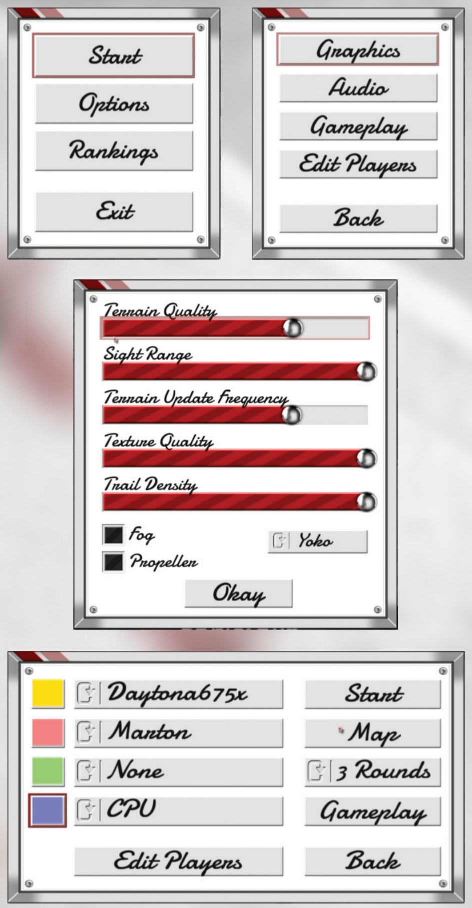
Az, hogy a körítés a hangokat és a grafikus menüt illetően magas színvonalú, kár is megkérdőjelezni, a szokásos minőséget hozták a srácok, amely remekül meg lett alapozva előző munkáikkal. Tetszőleges felbontásban futtatható a játék, választhatóan teljes képernyős vagy ablakos megjelenítéssel. Az egyes menüpontokat elegáns áttűnések teszik még kellemesebbé, amelyek segítségével gyakorlatilag minden lényeges paraméterét beállíthatjuk az akciónak.

Egyszerre maximum négy játékos küzdhet, az eredeti koncepció szerint egy gépen. Némi párbeszédnek köszönhetően ez kibővült a hálózatos opcióval, ami igazán közel hozza a hardcore Amigás gamereknek a modern kor szellemét, amely nem más mint az online küzdelmek izgalma. Ennek a lényeges újításnak köszönhetően egy újabb mérföldkőhöz érkeztünk, még ha kicsit megkésve is, hiszen a Dynamite kivételével nem nagyon van neten keresztül hálózatban játszható Amigás játék. *(És itt most tegyük zárójelbe a különböző FPS-eket, hiszen azok korántsem kizárólag Amigára fejlesztett őrületek voltak.)*

Számos beállítási lehetőséggel tudjuk variálni a játék menetét, személyre szabható gépünk és játékosunk neve mellett megadható mind a négy pilóta irányítási metódusa. Lehet egymagunkban, CPU-vezérelt gépek ellen is harcba indulnunk, ez esetben kiválasztható, hogy az ellenséges gépek pilótafülkéjébe is beüljünk, vagy csak a mi pilótánk serénykedését láthassuk. Az előbbi megoldás főleg azoknak kedvez, akik szeretik a belátható játékteret minimálisra csökkenteni... Egyébiránt változtatható az is, menynyire takarjon a légtérből / látómezőnkből a pilótafülke. Megadható továbbá, hogy milyen látótávolságot jelenítsen meg a program, de akár el is forgathatjuk a képernyőt, ezzel biztosítva jobb játékélményt, ha osztottan, egy gépen küzd több játékos.

Mivel még béta verzióról van szó és folyamatosan kerülnek bele kisebb-nagyobb újítások, korai lenne mélyrehatóan kielemezni minden funkciót.

A játékot egy Pegasos



A teljesség igény nélkül a számtlan beállítási lehetőség ablakai közül pár



A játék CD borítója profi és minőségi kiadványt takar

www.cherry-darling.net



II-n próbáltuk ki, OS4.1 update 6 és Final Edition alatt, 1 GB RAM és Radeon 9250-es videókártya közreműködésével. Azt kell mondjam, a sebességre nem igazán lehet panasz, a framerate rendben van akár 1024×768-as felbontás mellett is *(több mint 20 FPS)* vagy az alatt. Magasabb felbontások mellett sajnos az OS4-es verzió Warp3D-s változata már megbicsaklik és 10 vagy kevesebb FPS értéket teljesít, ahogy a *„Dárlingos”* srácok az interjúban panaszolták. A MorphOS verzió ugyan ezen a gépen nem küzd ezekkel a problémákkal. Ott közel ötszörös teljesítményt nyújt a játék mindezt FullHD (1920×1980×32) esetén. Egy- és kétjátékos módban teljes élelmosás mellett az FPS 50 képkocka körül alakul, míg többjátékos módban némileg csökken, de bőven a kiváló játszhatóság mellett marad.

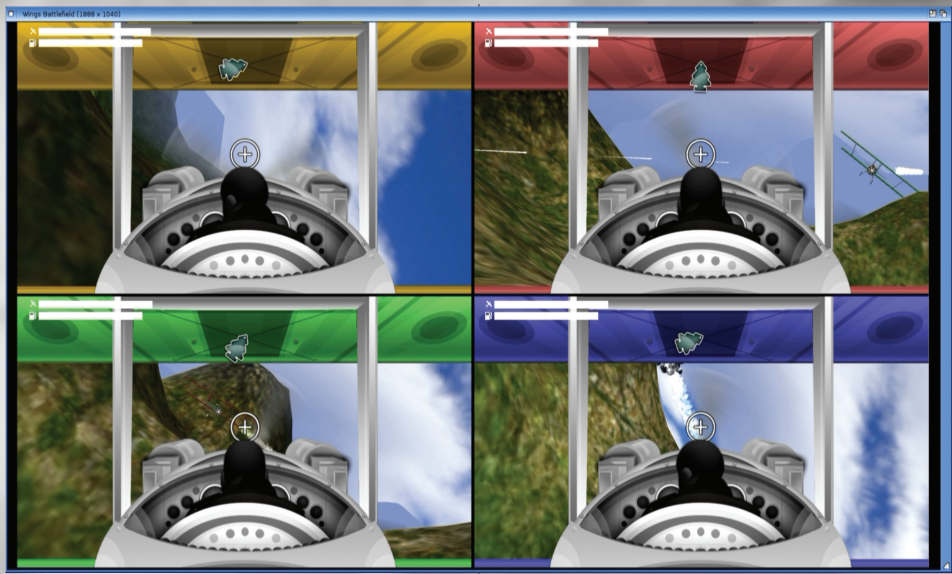
Ami kicsit zavaró, hogy a gép repülését érzékeltető mozgás kicsit szokatlan, kávédarálónk inkább tűnik barátságos sétarepülőnek, semmint nagy sebességgel száguldó harci gépnek. Az ember jobban várná, hogy egy hegyekkel tarkított táj fölött cikázhat, az utolsó pillanatban bemanőverezve fedezék mögé. Apropó táj: a térkép véletlen szám generálással valósul meg, amelyben három különböző felszíntípus választható, nevezetesen zöld, sivatagi és sziklás. A hegyek magassága és a talajszint természetesen szintén szabadon paraméterezhető, ezzel is befolyásolva a taktikázást.

Ha lehetne kérni, én bizony nagyobb lendületet adnék a repcsiknek, mert forduláskor ugyan megvan a sebességérzet, de egyenesen repüléskor ez sajnos hiányzik. Esetleg egy tolóerő-változtatást biztosító funkció is megoldás lehet. A program nehézségét nagyban befolyásolja, hogy le tudunk zuhanni, szerencsére ez is állítható, kikapcsolás esetén csak lelövés, vagy géppel történő direkt ütközés végzetes a számunkra. A csatából, ha lezuhantunk kiesünk, ekkor egy Wings logós képpel *„boldogít”* a program, miközben halljuk a játszmában maradottak küzdelmét. Ennél jobb megoldásnak tartom a World of Tanks megoldását, ahol roncsunk felett, vagy más harci egységbe *„átülve”* figyelhetjük az események alakulását. Ez a funkció egyébként módosítva lett, így ha egyedül küzdünk több AI ellen, nem kell megvárni, mire mindenki másnak is véget ér a harc és győztes avatható.

Ha letelt a meghatározott menetek összessége, a játék egy animált gratuláló képernyővel köszönti a nyertest, majd lehetőségünk van újfent nekifutni a megmérettetésnek. A hangeffekteket és zenét tekintve a játék egészen rendben van, azonban a gépágyúzajjal kombinált techno-metál aláfestő zene nekem kicsit ront az összképen. A hangeffektek egyébiránt jók, a motorhangok, a célt érő lövedékek és a gépágyú hangja szerintem nem lóg ki az összképből.

Mindent összevetve kijelenthető, hogy rendkívül megnyerő anyaggal állunk szemben. Ahogy annak idején a Dogfight sokakat a gépek elé szegezett, jó esélyt látok rá, hogy ez a program is remek időtöltést jelent majd mindenkinek, aki megfelelő konfiggal rendelkezik a futtatásához. Külön jó hír, hogy Warp3D mellett Compositinget használó, sőt, MorphOS és AROS verziók is jelennek majd meg, remélhetőleg hamarosan.

Reynolds











Swamp 2 Defense



Egyszer volt, hol nem volt, volt egy különc professzor, aki a tejtermelés felfuttatására teheneket kívánt klónozni. Épített hát egy gépet, el is nevezte azt Arcade Klonomatnak. De már az első tesztek során kiderült a fájdalmas, bár köztudott tény: a tej magas protein tartalma miatt a teheneket nem lehet klónozni. Kudarcának eltitkolására a gépet egy közeli mocsárba süllyesztette, ezzel elkövetve újabb baklövését. Az ipari hulladéktól szennyezett helyen az Arcade Klonomat mocsári szörnyeket kezdet ontani magából, melyek egyenesen a közeli falu felé indultak el szép sorjában.

De hogyan védheti meg a világot az a pár falubeli, aki a környéken él? A professzor gyorsan összedobott egy új gépet, ami embereket klónoz. Kilencen akadtak is, kik készek klónjaikkal hadsereget alkotva felvenni a harcot a csápos, nyálkás, szintetikus lényekkel, amik ha kijutnak a mocsárból még akár az Astro TV-t is elpusztíthatják. Közbe kell tehát lépni, ez nem kérdés. Valaki azonban kell, aki összehangolja a munkát, aki jól átlátja a helyzetet.

Ez leszel Te, kedves Olvasó! A gond csak az, hogy a professzor egy BKK jegyautomatát alakított át klónozó géppé, így az kérlelhetetlen bármire mindaddig, amíg pénzzel nem szórjuk tele.

Aki nem volt ott a mocsárban a szörnyek első hullámakor 2011-ben, annak nem árt tudni, hogy egy klasszikus Tower Defense játékkal állunk szemben, ahol a szörnyek a kitaposott úton haladnak egy bejárattól a kijáratig. Ha elegen kijutnak a pályáról, akkor bizony a Klonomat nélkül is elszaporodhatnak, ami persze megakadályozandó. Feladatunk nem más, mint az ösvény mentén felsorakoztatni embereinket, kik szedett-vetett, de rendkívül hatékony fegyvereikkel maguktól veszik fel a harcot a lényekkel.





HOGY MI VÉGRE A MÁSODIK RÉSZ?

Ez nyilvánvaló, hiszen még mindig jönnek a szörnyek. Ugyanakkor a sorozatok korát éljük. Már nincs esti film, amit elejétől a végéig nézve bármit is megérthetnénk. Amit el lehet kezdeni, azt folytatni is lehet. A folytatás egyúttal inkább egy ráncfelvarrásnak látszik, hiszen a játékmenet, a környezet, a karakterek java is ugyanaz, mint az első részben. A játéktér nagyobb szabású lett, a pályákat egy óriási görgethető térképen választhatjuk ki, ami egy folyamatos útvonalra van felfűzve a mocsártól a bányán át a döglött strandig. Az egyes helyszíneken, ahol ugye két buszmegálló közti szakaszt védünk, eltérő számú szörnyhullámot kell átvészelnünk összesen 10 „élettel". Ennél kevesebb szörny hagyhatja el a terepet az utolsó – jellemzően bazi nagy szörnnyel záró – hullám előtt.

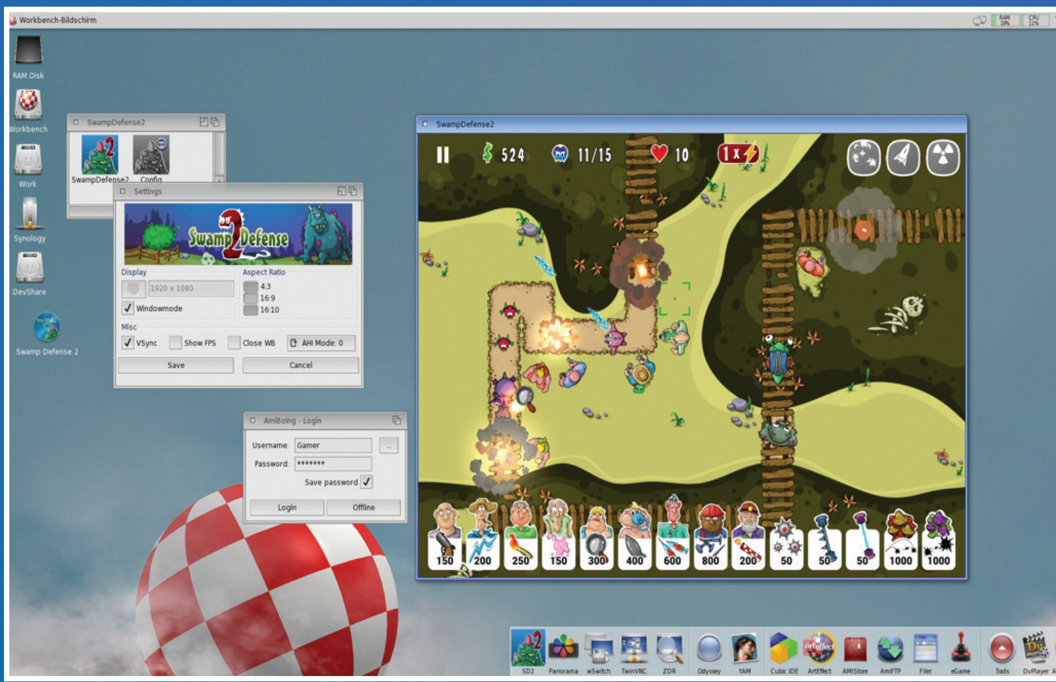
A játék értékét növelő tény, hogy a fokozatosan emelkedő nehézségi szint megköveteli védekező erőnk fokozatos





fejlődését is, amit a pályák befejezéséért kapott extra kredit költésével érhetünk el. A bevásárlókocsi meglátogatásával jutunk az áruházba, ahol először is a játéktól még tartózkodó további falubelieket vehetjük rá a csatlakozásra. Kezdéskor mindössze hárman állnak rendelkezésre a kilenc közül. Az embereken kívül terepakadályokat is beszerezhetünk, amiket magára az útra telepíthetünk, de vásárolhatunk feltöltő kártyás légi támogatást is, amit játék közben válthatunk pusztító csapásra. További kiegészítés még a két gombafajta, amit embereink mellé telepítve jótékonyan hatnak képességeikre. A vásárlás mellett jó pénzért fejleszthetjük is a karakterek három tulajdonságát (okozott sérülés, sebesség, hatótávolság). Mindezek ára úgy van belőve, hogy rengeteg játékra van szükség a teljes arzenál beszerzéséhez. Olykor szükség lesz egy-egy könnyebb szint ismételt és ismételt és ismételt teljesítésére, különben nem tudunk tovább jutni.
A kezelés egyszerű, és elegáns, akárcsak az előző részben, bár egyetlen változtatás azért okozott bosszúságot. A változtatásra azért volt szükség, mivel a 14 féle védmű ikonja már nagy helyet foglal, így azok a képernyő aljáról úsznak be szükség esetén. Ez azonban nehezebbé teszi a gyors reagálást, mert könnyű a nagy rémület közepette hirtelen mellényúlni.
A játék technikailag a fejlesztőitől már megszokott hibátlan kivitelezéssel kényezteti gépünket. Bár a MACE után valami komolyabb játékra számítottam, de be kell látni, hogy az is eredmény, ha a mobil piac elvárásainak megfelelő új játékaikat OS4-re is kiadják.





A TÁRSASÁG


BUSTER – A kigyúrt kopasz, pisztollyal. Az elsődleges terminátor. Olcsó és gyorsan tüzel.


HANK – A villámszóró. A hátán hordozott akksiból elektrosokkolja a szörnyeket, ráadásul akár egy egész sort is végigpörköl.


JEREMY – Nos, ő bemelegítésként bablevest fogyaszt, majd letolt gatyával, háttal közelíti az ösvényt. A hátra tartott gyújtó aztán belobbantja a kiáramló gázt, ami még hosszan ég a szörny hátán.


GREGORY – Akire az öreg fogsor ragasztója rákerül, az egy ideig csak vánszorog a futás helyett.

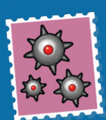

MAGGIE – Az ellentmondást nem tűrő Maggie már az első részben is szerepelt. Fürge kézzel osztja a serpenyőt és remekül tartja magát. Semmit nem változott 2011 óta.


LITTLE JOE – A csecsemő Kicsi Joenak nem tudjuk ki az anyja, de a rakétavetővel a szörnyeket az övékbe küldi vissza.


JAY M. – A hawaii inges szakállas zseni, aki megalkotta az Amigát, itt boingball mintájú dinamitot tol fel a szörnyeknek, éppen úgy, ahogy megjelenésekor az Amiga tette a piacon lévő többi számítógéppel. Jay, sosem felejtünk!


DOCTOR IGOR – A helyi állatorvos, aki villámgyorsan beoltja az előtte téblábolókat veszettség ellen. Szerencsére a szer szavatossága a múlté, hatása pedig az életet teszi múlttá.


OLEK – Szegény pára Tourette szindrómában szenved. Kezében egy marék szöggel azonban ez előnyre fordul, amint teleszöggel mindent maga körül.


AKNA – Az útra telepíthető viszonylag olcsón. A kijárat felé elhelyezve elintézi azt aki kicsúszik a védmű alól.


FAL – Egy ideig feltartóztatja a szörnyeket, amíg át nem rágják magukat rajta.


RAGACS FAL – Ez az automata Gregory fogsor ragasztóját hordja fel a szörnyek hátára.

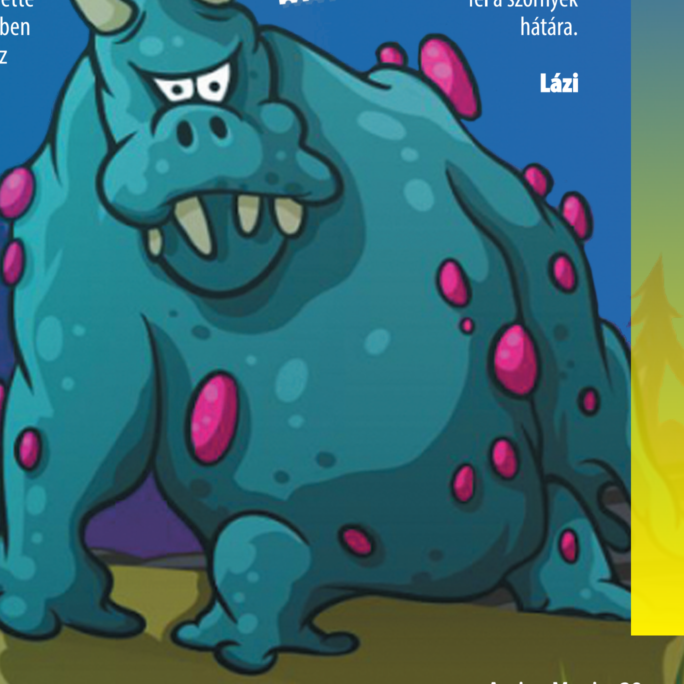
Lázi

ÉRTÉKELÉS
OS4

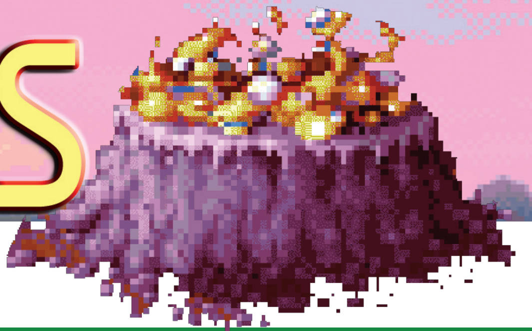
GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	3 PONT

Erősségek
+ Csodás, kézirajzos grafika

Gyengeségek
– Kicsit unalmas, rókabőr



EXTRACTORS



The hanging worlds of Zarg

Ez alkalommal mi más is lehetne a legaktuálisabb elveszett kincs, mint az a játék, amelynek elődje büszkélkedhet az első hivatalosan támogatott, CD32-re megjelent program titulusával?! A Diggers folytatásáról, az Extractors – The Hanging Worlds of Zarg című eposzról fogunk értekezni pár gondolat erejéig, amely a világ első 32 bites konzoljának tiszavirág-életű pályafutása alatt már nem sikerült eljutnia a célközönséghez.









A Diggerst annak idején nagy várakozás előzte meg. Ez volt ugyanis az első program, amelyet kimondottan a CD32 lehetőségeihez igazítottak. Egyszerű, könnyű kezelhetőség, 256 színű grafika, CD formátumú zenék és remek hangeffektusok voltak a húzó tényezői a programnak. A szépen hangzó előnyei mellett azonban hátránya is lett a végső programnak, ez pedig a legkritikusabb tényező volt, a játszhatóság.

A pályák hosszú tömött sorokban követték egymást, ahol nem volt más dolgunk, mint adott számú kincset kibányászni és eljuttatni a felszíni bázishoz. Ez a *„céltalanság"* aztán a legkeményebb játékosok kedvét is elvette.

Sokan hasonlították egyébként a Lemmingshez a játékot, ám azon kívül, hogy oldalnézetben látjuk a pályát és utasításokkal irányíthatjuk a csapatot, más hasonlóságot nem igazán lehet felfedezni. A Millenium azonban nem adta fel és ráhajtott, hogy a folytatás megfelelően komplex szintre emelkedjen.

Ehhez jó kerettörténetet is találtak és az alapötlet pár remek csavarral már valóban hosszú távú szórakozást nyújthatott... volna. Mert megint csak a Commodore csődje miatt, de ez a projekt is törölve lett, legalább is ami az Amiga verziót illeti, lévén 1995-ben DOS verziót adott ki a cég. Azért szerencsére van egy elérhető verzió, ami a WHDLoad installernek köszönhetően minden AGA gépen elérhetővé tesz egy meglehetősen kezdetleges, hibákban gazdag verziót.

A sztori egyébként 150 évvel a Diggers eseményei után játszódik. A Zarg bolygóra egy különleges új faj érkezik, amely tökéletesnek bizonyul a bányászati feladatokra. Ennek megfelelően a Zarg bányászatáért felelős társaság igen gyorsan beveti a bolygó üzemanyag és drágakő készleteinek kiaknázására. A következmény értelemszerűen a bolygó teljes kizsigerelése. A kitermeléseket folytatni már csak a Quarrie-k által a Zarg körül lebegtetett sziklavilágokon lehetséges, amelyeket erőterek védenek. Ezt egy központi egység táplálja, így feladatunk a bányászat mellett az ezt kiszolgáló 24 generátor kiiktatása. Egyszóval a játék már lényegesen összetettebb, nem csak a sima kitermeléses móka, de egyfajta világhódító tevékenység is a feladat.

Igazán sajnálatos, hogy eredeti Amiga verzió nincs belőle, egy igazán érdekes színfoltja lehetett volna a Classic gépek programkínálatának.

Reynolds

ÉRTÉKELÉS

CD32

GRAFIKA	5 PONT
HANG	4 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	5 PONT

Erősségek

\+ Jól kidolgozott, kellemes grafika és hang

Gyengeségek

– Csak 5 pálya készült el ...

DEMOLÓGIA

Sok szeretettel köszöntöm az utolsó egy számjegyű kiadás és azon belül is a Demológia olvasóit! Minden valamire való Amiga user napjai komoly várakozással telnek. Nyakunkon a 30 éves jubileum. Az AmiConra remélem annyian jöttök el, hogy az utca is megtelik. Én mindenesetre ott leszek, a világért sem hagynám ki. Sajnos kevés az igazán jó hír, értem ezt akár scene, akár hardver / szoftver oldalra, így legtöbb esetben az Amiga körüli foglalatosság kimerül a retro cuccok előkaparásával, ami valljuk be őszintén nem is annyira rossz dolog.

Pure Metal Coders: Alpha and Omega

A mostani Demológia is egy ilyen klasszikussal foglalkozik, egészen pontosan 91-ből. Egy kiváló 'öccázas' cucc, talán az első, ahol a zene, a design mellett az időzítések is nagyban hozzájárultak ahhoz, hogy remek összhatást tudjon elérni. Nekem az egyik kedvenc. Névszerint: Alpha and Omega a Pure Metal Coderstől. Tudjátok, az a CNN-es a live tudósításait utánozó watermarkkal. Lássuk mit sikerült a srácoknak belegyömöszölniük a jó öreg ötszázas vasba 91-ben!

A demo rögtön egy eléggé szegényesnek tűnő fillezett vektor labirintussal indít, a színek is eléggé rendhagyóak, piros és lila (wtf?). Néhány másodperccel később a demó felfedi az okot, ez nem egy labirintus, hanem egy PMC logó, melynek a szürke háttere képezte labirintusunk padlóját, a falakat pedig a betűket alkotó hasábok. Akkoriban ez eléggé komoly teljesítmény volt, hisz ne feledjük, a vektorgrafika még messze nem forrta ki magát. A csapat logója átadja a helyét egy laparnyékolt vektor rutinnak, ahol is az alfát és az omegát reprezentáló betűk kanyarognak a képernyőre a távolból, hogy középen találkozva előbb farkasszemet nézzenek egymással, aztán egy y tengely körüli forgással normál, immár olvasható helyzetben megalkossák a híres párost. Ezután láthatunk még néhány hagyományos vektor objektumot, az első sokszöget a Ghost of mesmerized, azaz a 'megbabonázott szelleme' névvel illették, a Mesmerized című korábbi produktumukra hivatkozva a hasonló mintázat miatt. A következő egy dodekaéder, melyről azt írják, hogy már a régi görögöket is szórakoztatta és a 3D koordinátáinak kalkulálása még ma is egy puzzle játék. Ráteszik még a poént: az objectet a Pentagon szponzorálta.



A továbbiakban sem vesztik el humoros kedvüket, a következő part egy élő bejelentkezés egy doboz belsejéből. . . és láss csodát, valóban egy vektordoboz belsejéből sunáznánk kifelé, ha átlátszó lenne ugyebár. De nem az, szerencsére így nem is kap sok időt, máris érkezik egy kólás palack, természetesen piros színű, ahogy az kell, de az oldalán a szokásos feliratok helyett egy PMC logó díszeleg. Természetesen a szimpla flatshaded vektor grafika miatt meglehetősen szögletes a látvány, de ezt a maga idejében teljesen más szemmel nézte az ember. Üdítős dobozunk elszáll és egy nagyon komoly effekt következik, egy animáció és egy vektor forgatás keveréke. Konkrétan egy gömb, amin egy fraktál látható és együtt „forog" az őt keretbe foglaló vektor szerkezettel. Nagyon látványos munka, egyik legjobb ilyen kalkuláció 500-on. Szerintük a gömb jobb volna ha ray trace-ed lenne ezért betöltődik egy renderelt animáció hasonló gömbökkel. Ezt követi még egy fraktál számítás, egy gyorsan zoomoló Mandelbrot.

Eztán nagyot váltunk, irány az űr. Néhány egyszerűbb űrhajó után egy birodalmi csillaghajó tölti be a teret és némi ide-oda forgás után a parancsnoki hídon álló figurát, a 24 háromszög felületből álló Bélát is megcsodálhatjuk. Kisebb utazást teszünk a hajó belsejében, majd a központi reaktor közepén átrepülve vajon hova jutunk? Hát persze hogy az endparthoz. Itt már csak egyetlen effekt említésre méltó, nevezetesen egy végtelenített PMC zoom.

Röviden szeretném megemlíteni a demó második részét is, mely jól mutatja, mekkora fejlődés volt akkoriban a 3d vonalon, hisz azonos hardveren futva egy kisebb várost sikerült megmodellezniük, megmozgatniuk, méghozzá metróval, autós üldözéssel és a végére egy kis repkedéssel. Sőt még szegény Jacko is feltűnik egy kis időre. Aki szeretne hiteles képet kapni a demók evolúciójáról, jól teszi, ha a két részt egymást követően nézi meg melyek megjelenése közt mindössze egyetlen év az eltérés.

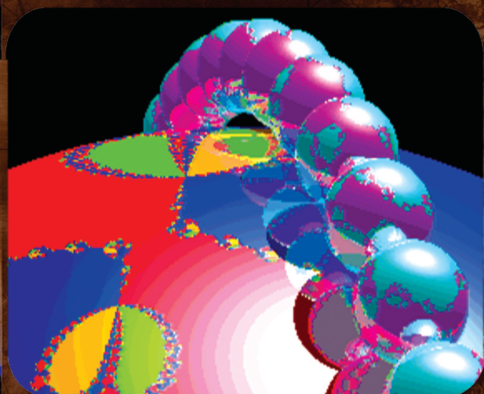
Sajnos a terjedelem véges, itt ér most véget a Demológia, de visszavárok mindenkit a következő, jubileumi tízedik (!!!) kiadásban, ahol is megpróbálkozunk kicsit átalakítani, ha úgy tetszik feldobni ezt a rovatot.

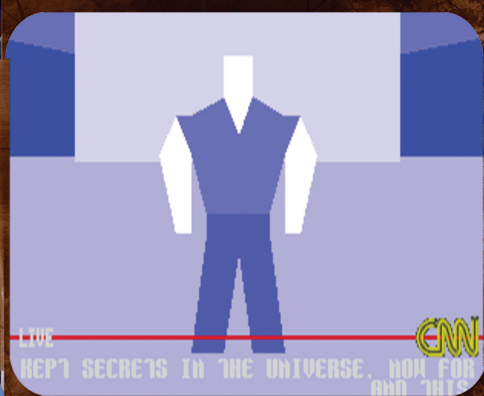
Köszönöm a megtisztelő figyelmeteket, találkozzunk a következő Demológiában és a jubileumi AmiCon-on! Amiga Rulez!

Maverick









CD32. oldal



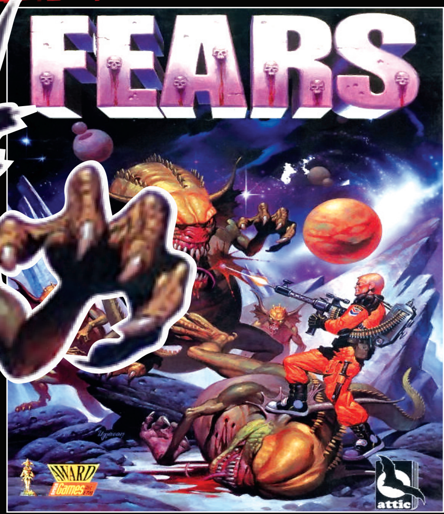
A 90-es évek első fele igen mozgalmas volt gépünk esetében, dacára a Commodore bukásának. A pécés világból felkapott Doom-láz 1995-re megvetette a lábát hát Amigán is, és több ígéretes projekt csatája bontakozott ki a játékosok szeme előtt.

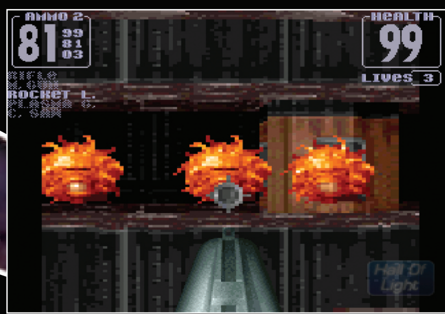












Ennek az egyik nagy esélyese a Bomb Software alkotása, a Fears volt. Szerintem a régi motorosok közül mindenki emlékszik, a Motion-Origin 2 című scene demóra, ahol több más látványos effekt mellett először képernyőre került ennek a játéknak az algoritmusa. Itt első alkalommal teljesen szabadon bolyonghattunk egy 3D textúrázott labirintusban. Persze könnyű belátni, hogy minket Amigásokat könnyű meggyőzni, és a legtöbb felhasználó értette az elvárt kompromisszumkészséget, ha összevetjük az igényeket és a gépünk teljesítményét.

Miről is van szó esetünkben: egy olyan, 3D-s világot kapunk, ahol adott egységből álló blokkokból épül fel minden pálya, meghatározott falméretekkel, illetve variálható padló- és plafonmagassággal. Természetesen vannak kapcsolók, ajtók, animált textúrák és ellenfelek, hosszú tömött sorokban. Akad még öt különböző fegyver, elsősegélycsomag, muníció és sötétbe vesző folyosók–csarnokok változatos összevisszasága. Mindez két lemeznyi terjedelemben, bár a CD verziónál ennek nincs különösebb jelentősége. A lemezes AGA és CD verzió egyébiránt két dologban tér el egymástól, előbbi pályatervezőt is tartalmaz, utóbbi pedig olyan textúrázott elemekből álló menüt, amit átlag Amigás annak idején legfeljebb PSX-en láthatott.

Ami az irányítást illeti, a CD32 kontroller remekül ki van használva, bár ez nyilván megszokás kérdése, hiszen valahogy az FPS-eket a gamerek többsége annak idején billentyűzettel tolta.

A történet egyébiránt teljesen szokásosnak mondható, van a csúcs gonosz, aki pokoli hadserege kifogyhatatlannak látszó számú egyedét uszítja a világra, hogy uralma alá hajthassa, de jövünk mi, hogy mindennemű matematikai műveletét egy mozdulattal keresztülhúzzuk. A játékmenetben előrehaladásunkat egy szépen megrajzolt, pentagramokkal és egyéb szépségekkel gazdagon cizellált citadellán megjelenő piktogramok szimbolizálják. Az egyes szinteken mindennemű repülő és járkáló ellenfelek rontanak ránk abban bízva, hogy elállunk világhódítás-megakadályozó tervünktől. Sajnos a játékmenet az ő pártjukon áll, ugyanis a legtöbb esetben nehézkes beazonosítanunk, ki támad és honnan, már rég tűz alá vettek bennünket. Meglehetősen lehangoló, nem lehet olyan jó kis kergetőzést rendezni, mint például a Doom-ban, vagy úgy vadászni, mint az Alien Breed 3D-ben. Tovább rontja egyébként is helyzetünket, hogy a térkép meglehetősen ellenszenves módon van megalkotva, ami azt jelenti, beeshetünk olyan *„vermekbe”*, ahonnan nincs kivezető út, ellenben lávafolyam igen, az viszont faltól-falig. Mondjuk azt, hogy az ellenfelek oldalról és hátulról is meg vannak-e rajzolva még nem sikerült megállapítanom, mivel mire én észleltem bármelyiket is, az már rég rám fordulva támadott. Itt külön negatívum, hogy a látómező túl hamar sötétbe vész, ám az ellenfeleinket ez mit sem zavarja ha a likvidálásunk a tét.

Valószínűleg nem volt tesztelve kellő hangsúllyal a játszhatóság, mert egyébként az első demó és a végső megjelenés között szinte havonta jelent meg újabb és újabb előzetes. Igazán kár érte, szinte biztos hogy örökélet nélkül senki sem jut el a végére.

Reynolds

ÉRTÉKELÉS
CD32

GRAFIKA	5 PONT
HANG	5 PONT
JÁTÉKÉLMÉNY	3 PONT

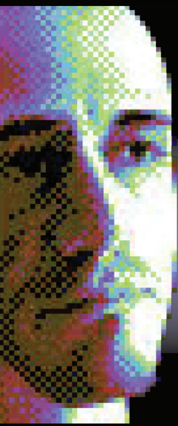
Erősségek
+ Szép grafika és alacsony gépigény
+ Remek hangeffektek

Gyengeségek
– Nehézkes játékmenet

retro dreams challenge meticulosity handicraft memories pixels

RETREAM

ideals passion creativity gratification engagement gameplay rigour



Pixelek kultusza

2. rész

Valahol az Appennini-félsziget közepén, egy eldugott helyen van egy számunkra érdekes hálószoba. De vajon mi érdekes lehet egy olyan hálószobában, ahol nem egy geek-ről ábrándozó szende szűz hajtja álomra szőke hajzuhatagát? Mint ahogy egy népszerű elképzelés is tartja, csupán néhány évtizede még, a korszakalkotó hardver fejlesztések garázsokban születtek, a rajtuk futó programok pedig zömmel *„hálószoba programozók”* ama pihenésre is használt helységeiben.

www.retream.com

2012 – QUOD INIT EXIT (C64 – 22 Angol font / cartridge)

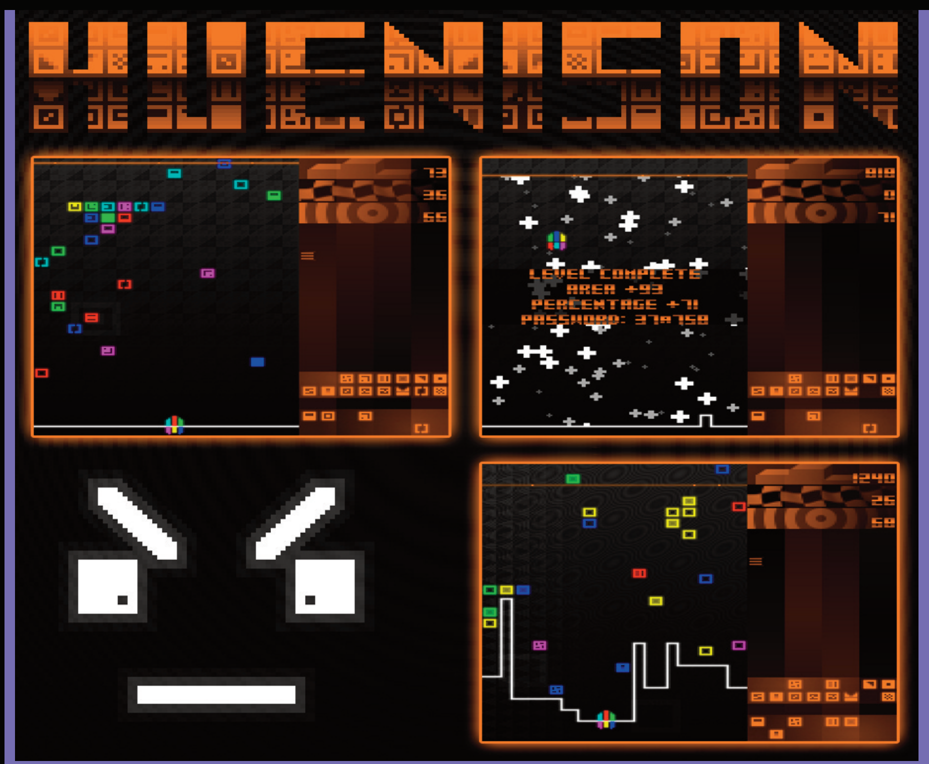
Sok esetben nehéz pontosan megítélni, hogy egyes gyakran idézett ókori bölcsességek milyen jelentéssel is bírtak megfogalmazójuk számára. Esetünkben azonban egészen pontos képet fest az idézet mögött meghúzódó bölcsesség esszenciájáról ez a C64-es alkotás. Mondom alkotás, hiszen alkotni csak abból lehet, amit már megszereztünk és itt nem csak elvont fogalmakra kell gondolnunk. *„Ami bemegy, az ki is jön”* szól a bölcsesség, amit a játékban egy malac illusztrál, aki a napi betevőt megszerezve, ez este eljövetelekor az angol típusú illemhely igénybevételével szabadul meg gyomrának tartalmától. Egészen jól kivitelezett, kiváló SID zenét tartalmazó platformjáték, ami korlátozott példányban cartridge-ként is megjelent. D64 formátumban ingyen letölthető.





2013 – HUENSION (2.99 Angol font)

Írásunk apropóját éppen ez a *„nemrég”* megjelent játék adta. Mivel mind külsőre, mind játékmenetében olyannyira bizarr, szerettük volna felfedni az elkészüléséhez vezető út egyes elágazásait, mielőtt a felkészületlen olvasót sokkoljuk vele. A képernyőre tekintve először a Slamtilt (flipper) eredménykijelzőjén megjelenő játékok jutnak eszünkbe, de teljes képernyőn. A szerzőtől már megszokott retro hangulatú, méretes pixelekkel operáló, SID stílusú zene ütemére pattogó kis négyszögek agyunk asszociációs rendszerét azonnal stimulálják. A felfedett emlékeknek egész sorát váltja ki az Arkanoidtól a Space Invaders-en át, a Vital Light mellett feltűnő Dyna Blasterig. A tipikus – egyszerű rákapni, de nehéz mesterien űzni – esetével találja szembe magát a játékos. Annyi apróság és érdekesség merül fel mind grafikailag, mind játékmenetben, ahogy haladunk előre a pályákon, hogy nem is próbáljuk számba venni őket. Szintén van demó verzió, úgyhogy rajta, mindenki kipróbálhatja, hiszen OS4 mellett PC-n is nyúzható. Simone Bevilacqua lenyűgözően eredeti látásmóddal alkot kisebb játékokat. Olyanokat, melyek belefémek az egyszemélyes *„fejlesztőcsapat”* erőforrásainak keretébe. Remélem nem áll meg és tovább dolgozik, mi pedig sorban indíthatjuk el újabb és újabb játékait, ezzel az első felkiáltással: *„– Te jó ég, ez meg micsoda?”* **Lázi**




App Store
AMI Store
for Amiga Enthusiasts and Developers
Graphics
Music
Networks
Operating System
Pictures
Productivity
AMI Store Welcome TrevorD Balance 8139
M.A.C.E. Demo for AmigaOS 4.1
Free Download
overview
features
requirements
gallery
AMI Store Welcome SteveR Balance 4250
M.A.C.E.
M.A.C.E. Demo for AmigaOS 4.1 (click for more information..)
A-EON
RadeonHD Driver
Hans de Ruiter/A-EON Technology Ltd
DvPlayer
Stephen Fellner
Version 0.8 with composite video support
AMI Store
A-EON
Score
Develop
Publish
Interact
Buy
"created by Amigans
for Amigans"
www.amistore.net
A-EON
a-eon.com